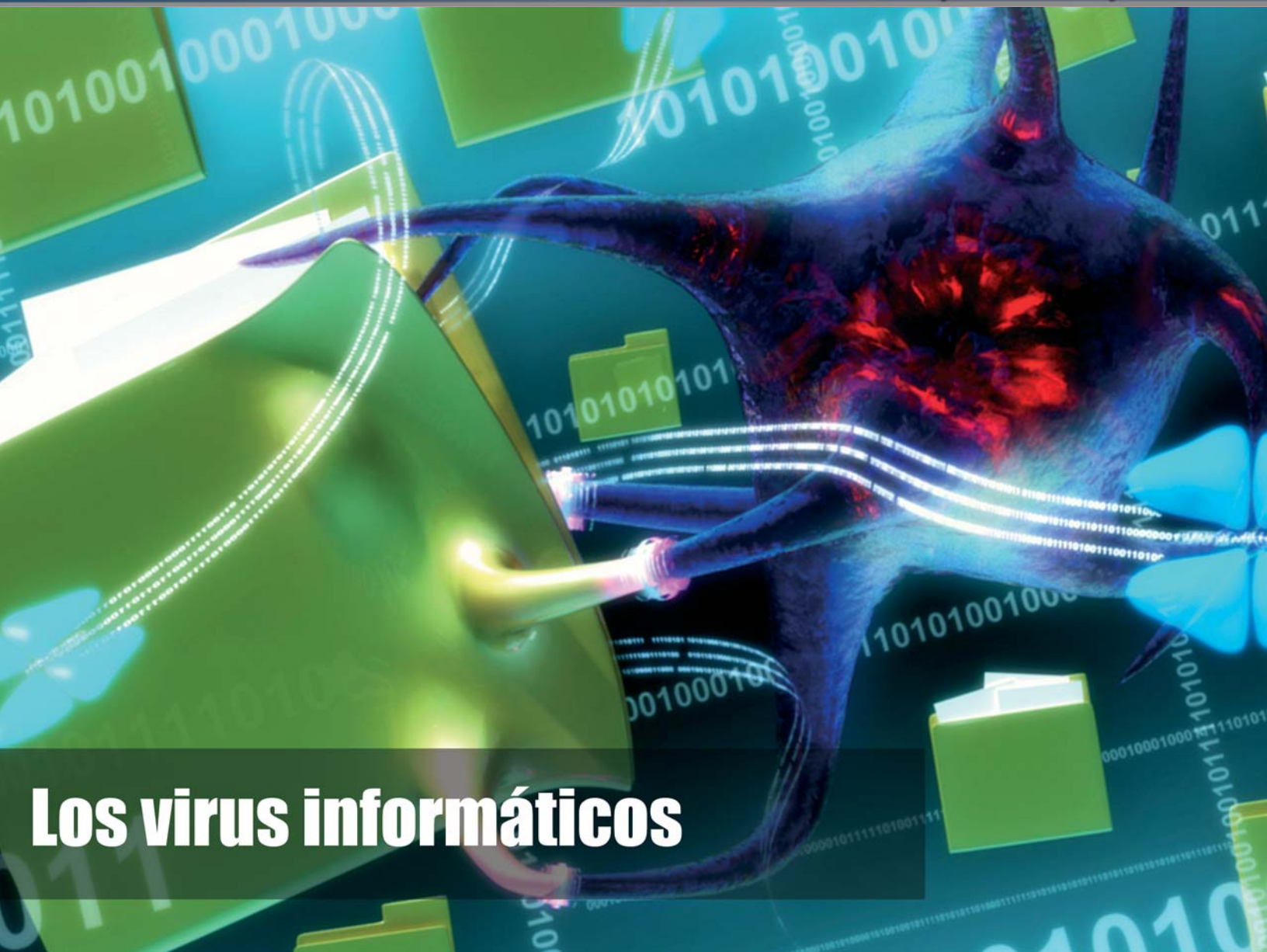




Noticias - Internet - Software - Hardware - Entrevistas - Artículos - Consejos Prácticos y más...



Los virus informáticos



**Ecured al servicio de
la Comunicación**



CENTRO DE ESTUDIOS MARTIANOS

www.filosofia.cu/cem/index.htm



Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

El Apóstol cubano José Martí dijo: "Todo hombre tiene el deber de cultivar su inteligencia con respeto a sí mismo y al mundo" Con esta frase, queremos darle la bienvenida a nuestros lectores. En este mes, que se cumple un aniversario más de la caída en combate del Héroe Nacional de Cuba.

Además de la satisfacción de vernos a nosotros el pueblo de Cuba, marchar en la histórica Plaza de la Revolución, éste primero de mayo, junto a nuestros dirigentes, por la unidad y por llevar a cabo, los nuevos cambios para actualizar el modelo económico de nuestro socialismo.

Agradecer los email enviados a nuestra redacción con preguntas, sugerencias y elogios, es nuestro deber, continuar mes por mes, elevando la calidad de la revista, en aras de llegar a todos y serles útiles a todos. Por lo que esperamos muchos email más.

Una sorpresa en este número es la publicación del artículo "Gesta Final. Camino a la victoria", en la sección El nivel. Pues descubrirán como está el desarrollo de un juego cubano en 3D, de tipo shooter. Todo un reto, pero el texto y las imágenes hablan por sí mismas.

Un nuevo artículo sobre Ecured, que es ya todo un suceso, no solo dentro de los ámbitos informáticos, sino en toda la sociedad, que busca el conocimiento, y aporta a él. Un proyecto que lleva los Joven Club de Computación y Electrónica muy de la mano, con su tecnología, y su capital humano. Preparando para muy pronto, nuevas sorpresas.

Así estamos despidiendo el invierno de este año, pues para nuestro próximo encuentro será Verano, Julio y Agosto, vacaciones y diversión, y la revista Tino, se unirá a ellos y de que manera, con unos artículos preparados para que sean prácticos y útiles a nuestros lectores. Es nuestro principal objetivo.

El vocero

- 5 Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre
Mozilla estrena versión final de Firefox 4.0
- 6 Control para bloquear páginas en las búsquedas de Google
Ubuntu 11.04 provoca división de opiniones
- 7 Aprovechándose de la curiosidad de los usuarios de Facebook
Oracle se desentiende de OpenOffice.org

El escritorio

- 8 Las TIC en Joven Club
- 10 Ingeniería de Software, aspecto en la calidad del producto
- 12 Ecured al servicio de la Comunicación
- 14 Joventux-Distribución de GNU/Linux adaptada a los Joven Club
- 17 Sitios Web como herramienta educativa en los Joven Club
- 19 Los Virus Informáticos

El laboratorio

- 24 PhotoScape
- 25 Pentaho Data Integration (Kettle)
- 26 ExtJS
- 27 EclipseCrossword 1.2.57

El entrevistado

- 28 Santiago Mesa Camacho

El taller

- 29 ¿Emite o no emite luz infrarroja el mando a distancia?

El foro

- 31 Preguntas y respuestas

El nivel

- 32 Algunos juegos de aventuras con licencia freeware
- 34 Gesta Final, Camino a la Victoria
- 36 FIFA 2011 un año más ganando el terreno

El consejero

- 38 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 41 Mesa Redonda de la televisión cubana
Periódico Adelante
Grupo de Usuarios de Tecnologías Libres
- 42 Tutoriales.com
Letras4U
Instituto Nacional de Recursos Hidráulicos
- 43 BETSIME
Buscabiografías
Helipad
- 44 GESTA
Sitio informativo de cultura Imías
Radio Sancti Spiritus

El ingenioso

- 45 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



Contáctenos

Sitio web

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica en la dirección:

<http://revista.jovenclub.cu/>

Email

Para escribir a nuestra revista puede hacerlo a través de la dirección electrónica:

revistatino@jovenclub.cu

Teléfonos

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

Dirección: 53-31-625754

Producción: 53-7-8660759

Redacción: 53-7-8322323

Dirección Postal

Equipo Nacional de Computación y Electrónica
calle 13 N° 456 entre E y F, Vedado
municipio Plaza de la Revolución
Ciudad de La Habana.
Cuba

RSPS 2163 / ISSN 1995-9419

Colectivo de la Revista

Director

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

Producción

Damiana Martínez Reyes
damiana@jovenclub.cu

Redactores

Carlos López López
carlos@vcl.jovenclub.cu

Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Juan Carlos Jiménez Fernández
juancgd@ssp.jovenclub.cu

Yury Ramón Castelló Dieguez
yury02022@ltu.jovenclub.cu

Issel Mayra Tandrón Echeverría
issel@vcl.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

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

Corrector

Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu

Colaboradores

Ernesto Vallín Martínez





Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre



Yosbany Zamora Castro

Sin email

Joven Club Granma



Bajo el slogan "Asiste, instala, comparte, se libre!" se desarrolló el sábado 9 de abril, el **F e s t i v a l** Latinoamericano de Instalación de Software Libre (FLISOL), en la provincia Granma, el

evento tomó como escenario a La Casa de la Cultura del municipio cabecera Manzanillo.

Estuvo organizado por integrantes del Grupo de Usuarios de Tecnologías Libres en la provincia, teniendo como objetivo promover el uso del software, hardware y conocimientos libres, como lo expone su convocatoria.

El evento contó con la participación de diferentes organismos del Municipio como la Universidad de Ciencias médicas, Universidad de Granma, UCI, Sede de Cultura Física, Instituto Superior Pedagógico Blas Roca Calderío, DESOFT, Casa de Cultura, Joven Club, IPI, Filial de ciencias médicas e invitados de centros educacionales y laborales del Municipio, para un total de 135 participantes.

El Lic. Delio Orozco González, historiador de la ciudad y el Ing. Abel Meneses Abad, coordinador de FLISOL de la provincia dieron inicio al FLISOL con la presentación del programa de actividades.

El Festival incluyó desde conversatorios, charlas, exposición de algunos productos desarrollados sobre plataformas libres, hasta la copia de repositorios y otros paquetes de libre distribución. El grupo de desarrollo de Joven Club, polo de Bartolomé Masó, tuvo un espacio donde expusieron su personalización de Ubuntu: "Joventux", dicho producto se encontró entre los disponibles para la exploración y copia en la feria de aplicaciones del Festival.

Mozilla estrena versión final de Firefox 4.0



Ronel Portal González

ronel01025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2



Mozilla ha estrenado Firefox 4. Esta versión final sale al mercado menos de dos semanas después del Release Candidate 1.

La compañía originalmente no encontró problemas en la primera versión RC,

por lo que anunciaron que esa versión sería la misma que la final. Sin embargo, cambiaron de parecer. La organización sacó un RC2 el 18 de marzo con un par de parches y ahora la versión final está en los servidores de Mozilla. Esta versión tiene soporte para 83 idiomas.

Mozilla está permitiendo que los usuarios de Firefox 3.5 a 3.6 se cambien a la versión 4.0 sin tener que navegar su página de descarga. Firefox 4.0 supuestamente haría su estreno el día 22 de marzo.

Para más información sobre los cambios en esta versión, puedes leer las notas de lanzamiento.

Mozilla tenía originalmente planeado sacar Firefox 4 antes de que termine el año pasado pero desde entonces ha sido postergado varias veces. La compañía ha solucionado más de 7000 fallas en 12 betas y varias más en las dos versiones RC.

Mozilla ha tenido problemas para sacar Firefox 4. Como resultado de esto, la compañía ha dado a conocer que para el 2011 no solo veremos Firefox 4.0 sino también Firefox 5.0, Firefox 6.0 y Firefox 7.0.

Tomado de: <http://www.techspot.com/espanol/noticias/42912-mozilla-estrena-version-final-de-firefox-40.html>



Control para bloquear páginas en las búsquedas de Google



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3



La compañía liderada por Eric Schmidt presentó una nueva herramienta para su buscador que permitirá bloquear sitios que no queremos que vuelvan a aparecer en nuestras listas de resultados.

Suele ocurrir, y muchos de nosotros los habremos pasado cuando estamos realizando alguna operación con este buscador, que aparezca como resultados páginas que nada tienen que ver con lo que buscamos, incluso algunas a las que sabemos que nunca vamos a tener interés de entrar. Como aclaran en el blog de la compañía: páginas que pueden tener contenido de baja calidad, ofensivo o pornográfico.

Para esto es que incluyeron en Google un botón que permite bloquear aquellos resultados que no queremos que vuelvan a aparecer en búsquedas futuras. Uno realiza la búsqueda y cuando vuelve a la página principal, aparece esta opción: "bloquear todos los resultados".

Hay que tener en cuenta que ese bloqueo es para la búsqueda anterior que se ha hecho y que comenzará a ponerse en funcionamiento a partir de la búsqueda siguiente. Si en algún momento el usuario decide volver a incluir algunas páginas que haya bloqueado previamente, puede hacerlo. Hay una opción en la que aparecerán las páginas bloqueadas y ahí se podrán ver todos los detalles.

Por el momento, esta herramienta sólo está disponible en la versión del buscador en inglés, si bien se supone que en el corto plazo estará disponible en otros idiomas, como el castellano. Se podrá utilizar esta opción a partir del Google Chrome 9, IE8 y Firefox 3.5.

Tomado de: <http://www.mastermagazine.info/articulo/control-bloquear-paginas-2.php>

Ubuntu 11.04 provoca división de opiniones



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



Algunos alaban su nueva interfaz Unity mientras que otros la menosprecian. Y es que la principal novedad de la nueva Ubuntu parece no haber dejado indiferente a nadie. La principal, y única destacable...

La nueva interfaz Unity, construida a partir de la tecnología de GNOME pero que substituye el escritorio de este por el suyo propio, parece tener el objetivo de facilitar la transición de un sistema de escritorio convencional (una computadora, para entendernos) a un aparato con pantalla multitáctil, pues su disposición y botones parecen enfocarla claramente a su control mediante los dedos.

Pese a que muchos dicen que difiere en funcionamiento del GNOME Shell (escritorio por defecto de GNOME 3.0), y pese a que aún no he podido "jugar" con esta nueva interfaz, sí veo que en las capturas de pantalla ambos desarrollos se asemejan mucho a nivel gráfico.

Con la adopción de Unity (un desarrollo propio de Canonical), Ubuntu deja de lado las versiones diferentes para desktop y netbook, igualando todas en una sola. Únicamente se mantendrá la diferencia o, mejor dicho, una versión específica para la arquitectura ARM.

Por lo demás, poca cosa a comentar si no es el cambio de OpenOffice a LibreOffice como suite ofimática y la adopción de Firefox 4 como navegador web por defecto. También se han hecho públicas las variantes del mismo proyecto, como Kubuntu (en la que se substituye el entorno GNOME por KDE) o Edubuntu (dirigida al mundo educativo).

Tomado de: <http://www.mastermagazine.info/>



Aprovechándose de la curiosidad de los usuarios de Facebook



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

Las ganas de saber quien visita nuestro perfil en la popular red social creada por Mark Zuckerberg están siendo aprovechadas por los productores de malware como forma de ingeniería social para

atraer a posibles víctimas de sus tretas.

Antes de continuar, un punto y seguido para dejar algo bien claro: ni existe, ni probablemente existirá ninguna aplicación oficial que permita a los usuarios de Facebook saber quien visita su perfil. Según mi opinión, a la compañía de Mark Zuckerberg no le conviene ofrecer esta posibilidad, ya que el anonimato en sus acciones es una ventaja para muchos usuarios. Así, espiar los fotos de aquella chica que tanto les gusta, el muro de aquella otra persona que les cae tan mal o, simplemente, navegar a la búsqueda de perfectos desconocidos sin ser descubiertos, es un aliciente que se perdería si Facebook permitiera ver quien visita nuestros perfiles. Si esto fuera así, la actividad en la red social decaería y, con ella, el número de usuarios, algo que no le interesa a Mark Zuckerberg y sus muchachos.

Volviendo al caso que nos ocupa, BitDefender ha publicado una alerta sobre un malware que se propaga en Facebook aprovechando los eventos y que se anuncia como la aplicación oficial que nos permite saber quien ha accedido a nuestro perfil.

El proceso de infección empieza cuando vemos un nuevo evento en el muro de un contacto y hacemos clic sobre él, atraídos por la posibilidad de indagar quien nos visita. Al aceptar la instalación de la aplicación que corre sobre Facebook, esta nos solicitará que ejecutemos manualmente un código, copiándolo para luego pegarlo en la barra de direcciones y pulsar la tecla Intro.

Cualquiera que tenga unos mínimos conocimientos de informática, sabe que esta petición no tiene sentido alguno, excepto que sea una trampa para forzar la ejecución de malware, como es el caso. Una vez hemos aceptado el evento, este se copia a nuestro muro, repitiendo exactamente el mismo proceso.

Los casos de este tipo son cada vez más frecuentes en la popular red social, aprovechando que los usuarios son más desprevenidos al no existir tanta consciencia de la posibilidad de ataques.

Tomado de: <http://www.mastermagazine.info/>

Oracle se desentiende de OpenOffice.org



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

La multinacional norteamericana considera "más adecuado" que el futuro desarrollo de la suite ofimática libre sea llevado a cabo por la misma comunidad de programadores independientes que lo está construyendo en estos momentos, pero sin la autoridad de la compañía.

De esta forma, Oracle siembra un poco más de confusión entre la comunidad, puesto que este mismo movimiento podría haberlo llevado a cabo hace unos meses, cuando la comunidad OpenOffice no se había "roto" y escindido la parte más enfadada con la multinacional, creando con ello LibreOffice.

Esta última suite ofimática, que parte del mismo código fuente que OpenOffice pero cuyo control escapa a Oracle, se ha hecho rápidamente con la inmensa mayoría de las distribuciones GNU/Linux, por lo menos las principales. El anteriormente citado con Oracle por parte de la comunidad, ha llevado a que la mayoría opten por LibreOffice, haciendo perder terreno a marchas forzadas a OpenOffice.

El problema, ahora es el destino de aquellos que en su momento optaron por OpenOffice; van a mantener un proyecto prácticamente moribundo, al que si Oracle no le ha dado completamente la espalda, pronto podría hacerlo.

No obstante, esta es la opción que más se contempla, la de la fusión entre LibreOffice y los restos de OpenOffice.

Tomado de: <http://www.mastermagazine.info/>



Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en Joven Club



Miguel Angel Arias Palomino

miguel03015@cav.jovenclub.cu

Joven Club Bolivia 1



En estos momentos se revoluciona la educación para multiplicar los conocimientos de las nuevas generaciones. Desde diciembre de 1999 comenzó la utilización masiva de medios audiovisuales en las escuelas cubanas, lo cual generó la necesidad de producir programas de televisión destinados a los centros escolares.

Los Joven Club de Computación y Electrónica en sus más de veinte años de trabajo han preparado más de medio millón de cubanos y prestado importantes servicios a centros de la salud, escuelas, instituciones estatales y otras organizaciones comunitarias en diferentes grados de utilización de las TIC, además sirven de soporte informático para el desarrollo de otros programas sociales y culturales.

La preparación de las nuevas generaciones en la utilización de las TIC y el empleo de éstas para aumentar la calidad del proceso docente educativo son elementos que buscan asegurar el futuro del país.

Los Joven Club de Computación y Electrónica están conectados a Internet. Así mismo ocurre con los centros científicos, órganos de prensa y

otras instituciones que han sido priorizadas en la creación de las condiciones técnicas a que se han podido llegar, no obstante a los obstáculos propios de una nación subdesarrollada, bloqueada y con pocos recursos financieros.

Definición de TIC y sus características fundamentales.

Las tecnologías de la información y la comunicación son: el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información. Ejemplo: son las computadoras, sus periféricos, los programas que estas soportan y las redes que las interconectan.

Características.

- La intangibilidad de la información, que es la materia prima en torno a la cual desarrollan su actividad, presentando la misma en múltiples códigos y formas.
- Su capacidad de interconexión, que permite combinar distintas tecnologías y medios.

- Su interactividad, que permite que el control de la comunicación, el emisor puede ser receptor y viceversa.

- La instantaneidad, que nos permite romper las barreras espaciales y ponernos en contacto directo con las personas, bancos de datos, etc.; convirtiendo el problema de la transmisión o recepción de la información en uno exclusivamente técnico, que depende de la potencialidad tecnológica de los medios que utilizemos.

- La alta calidad de la información expresada en la alta calidad de los parámetros de imagen y sonido y de la fiabilidad y fidelidad con que se transmiten.

- Permiten la diferenciación y segmentación de la audiencia, facilitando la creación de programas y medios en función de las características e intereses de los receptores.

- Su diversidad. Podemos encontrar estas tecnologías expresadas de distintas formas tecnológicas y con distintas aplicaciones.

Definición de TIC (Propia)

La aplicación de los conocimientos científicos y avances tecnológicos que nos proporcionan la informática y las comunicaciones que como seres sociales necesitamos comunicarnos,



todos a través de un conjunto de herramientas para el tratamiento y acceso a la información.

Es el conjunto de conocimiento propio de un oficio o arte que se lleva a cabo a través de una acción y efecto de comunicar, conocer, informar, averiguar una causa, investigación, teniendo en cuenta el sistema de conocimientos sobre la naturaleza, la sociedad, la tecnología y el pensamiento humano.

Características fundamentales que la identifican

Inmaterialidad, interconexión, interactividad, instantaneidad, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, digitalización, más influencia sobre los procesos que sobre los productos, penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...), creación de nuevos lenguajes expresivos, potenciación de audiencias fraccionarias y diferenciadas, innovación, tendencia hacia automatización, diversidad y capacidad de almacenamiento.

Ejemplos de las TIC en nuestro ambiente de trabajo

Las computadoras, sus periféricos, los programas que estas soportan y las redes que las interconectan (Internet), videos, software, TV.

Manifestaciones de la sociedad de la Información en Cuba. (Ventajas y desventajas).

Conceptualmente, la Informatización de la Sociedad se define en Cuba como el proceso de utilización ordenada y masiva de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para satisfacer las necesidades de información y conocimiento de todas las personas y esferas de la sociedad.

Existe un programa que persigue promover el uso masivo de las tecnologías de la información a escala nacional, teniendo en cuenta los objetivos generales estratégicos que el país

se ha propuesto, buscando un desarrollo coherente y una identificación precisa de los actores de la Sociedad de la Información.

Esta estrategia, como expresión del proceso revolucionario cubano, tiene al ciudadano en el centro de sus objetivos, buscando elevar su calidad de vida en su desempeño familiar, laboral, educacional, cultural, social y político y en la consecución del fortalecimiento y ampliación de los logros y beneficios que la Revolución le ha dado.

En la actual situación de limitaciones económicas, tecnológicas y de comunicación, Cuba ha decidido adoptar como opción de desarrollo inicial el uso social intensivo de los recursos escasos de conectividad y medios técnicos.

Por otra parte, la contribución que el uso masivo de las tecnologías y el acceso a Internet puede hacer a la economía nacional resulta decisiva para salir del subdesarrollo.

Con la utilización de Internet es posible romper el monopolio de la información y nos permite llegar a todos los rincones del mundo con la publicación de nuestra realidad y la comunicación con todas las personas e instituciones que accedan a la red.

En nuestro desempeño laboral tenemos grandes afectaciones:

- Las nuevas tecnologías cambian con rapidez y debido al bloqueo no podemos cambiarlas y se vuelven obsoletas y lentas.
- No se dispone de un mantenimiento ágil de los equipos.
- Infraestructura informática deficiente en el centro (pocos equipos).
- Acceso deficiente a Internet en el centro.

La educación a través de las TIC, permite la preparación suficiente y necesaria al hombre para que participe democráticamente, en la toma de deci-

siones relacionadas con el impacto social de la innovación tecnológica y la intervención ambiental, propicia el compromiso respecto a la integración social de la minoría, así como estimula hacia un desarrollo tecnológico equitativo, respetuoso y justo, con relación a las actuales así como a las futuras generaciones. Además contribuye a elevar la cultura científico-tecnológica, haciendo más integral la formación de la cultura social.

En las relaciones lógicas de la ciencia como ciencia y la ciencia como contenido de la enseñanza, es posible tener en cuenta las relaciones entre tecnología, información y comunicaciones, para que sean interiorizadas por los alumnos, con las limitaciones lógicas que imponen los requerimientos del proceso docente, pero que, no obstante no se debe obviar su potencialidad para desarrollar una verdadera educación científica.

Referencias

- 1- 1- MINREX. Programa sobre la informatización de la sociedad cubana.
- 2- McFARLANE, Angela (2001). El aprendizaje y las tecnologías de la Información. Aula XXI Santillana. Madrid.
- 3- Fernández Aedo, R (2005). Modelo Informático para la autogestión del aprendizaje para la universalización de la enseñanza. Tesis Doctoral. Granada España.
- 4- Los Libros de Fundesco, (1986). Denominación de las TIC. Madrid España.
- 5- INTRODUCCIÓN A LAS TIC. www.gt.c.ussr.upm.es/demo/curtic/1t1101.htm - 34k, Dic 2007.
- 6- Antonio Rodríguez Martínez, Jorge Soto Carballo y José Manuel Touriñán López. TÍTULO. Calidad de la Educación, Nuevas Tecnologías, Desarrollo y Sociedad de la Información. Universidad de Santiago de Compostela.
- 7- MAJÓ, Joan, MARQUÈS, Pere (2001). La revolución educativa en la era Internet. Barcelona: CissPraxis
- 8- ÁLVAREZ ALDAY, M. y RODRÍGUEZ VIDARTE, S. (1999): Calidad total y educación superior. Una propuesta innovadora de gestión. Revista de Ciencias de la Educación. (177-179), 383-404.
- 9- BLANTON, W.E.; MOORMAN, G. y TRATHEN, W. (1998): Telecommunications and Teacher Education: A Social Constructivist Review. Review of Research in Education. 23, 235-275.



Ingeniería de Software, aspecto significativo en la calidad del producto



Ivis Gainza Moya

metodologo1@gtm.jovenclub.cu

Dirección provincial Guantánamo



Hoy día existe consenso sobre la necesidad de un enfoque más disciplinado para el desarrollo de sistemas de computación que el que se ha utilizado en épocas pasadas; este enfoque está comprendido en el proceso de "Ingeniería de Software", el cual comprende las técnicas y procedimientos ingenieriles para el desarrollo del software que tan fundamental es en la producción de productos informáticos, los que han aumentado considerablemente debido a la introducción de las tecnologías de la informática y las comunicaciones en las diferentes áreas de la vida cotidiana y empresarial, lo que ha implicado que mejoren indicadores en la producción de software.

La ingeniería de software es una disciplina que le concierne a todos los aspectos de la producción de software, encargada del desarrollo de un producto de software a bajo costo y alto rendimiento.

Resulta indispensable tomar en cuenta de que la piedra fundamental para el desarrollo de software es la identificación de requerimientos la cual se constituye como una disciplina denominada ingeniería de requerimientos.

En la actualidad la ingeniería de software ha introducido y popularizado una serie de estándares para medir y certificar la calidad del desarrollo de software. Un número creciente de herramientas automatizadas han surgido para ayudar a definir y aplicar un proceso de desarrollo de software efectivo. Hoy en día la economía depende en gran medida de sistemas automatizados; lo que ha llevado a los equipos de desarrollo a enfrentarse con una nueva década de procesos y estándares de calidad.

En la Ingeniería de Software no se plantea solo una actividad de programación, previamente son necesarias las fases de análisis y diseño y posteriormente la integración y la verificación, incluso el mantenimiento cuando el producto ya está en explotación.

Un problema en la producción de software radica en que se aprende primero a programar. Se separa la implementación, como si en lugar de formar parte indivisible de la ingeniería de software fuera algo totalmente ajeno a ella. Luego de haber realizado productos sencillos o incluso ejercicios de menor complejidad para aprender a programar, se comienza la enseñan-

za de la Ingeniería de Software. Cuesta mucho cambiar la forma de pensar y entender qué significa realmente desarrollar un producto informático, cuáles son sus etapas y cómo debe realizarse de forma tal que se obtenga con buena calidad y sea sostenible en el tiempo.

La enseñanza de la Ingeniería de Software debe ir aparejada de la enseñanza de la programación para evitar que ocurra lo anterior.

En esta nueva etapa en la que la producción de software es una de las tareas fundamentales en los Joven Club de Computación y Electrónica, es necesario preguntarse:

¿Están documentados y preparados los instructores que integran los grupos de desarrollo? ¿Dominan las herramientas que permiten lograr productos informáticos de mayor calidad?

El software en su desarrollo pasa por varias etapas que se pueden agrupar en estos cuatro grandes grupos: Concepción, Desarrollo, Prueba y Explotación. Algunos equipos de desarrolladores de software pasan de una forma u otra por todas estas etapas.



Desde la concepción del software el equipo de desarrollo tiene que empezar a documentar cada decisión que se toma, en aras de poder satisfacer el futuro desarrollo, pruebas y evolución del producto elaborado.

Muchas veces el desarrollo de software se hace de forma empírica. Si bien se atraviesan las cuatro etapas de concepción, desarrollo, prueba y explotación, se cometen errores, principalmente durante las dos primeras etapas. Las consecuencias de no elegir una metodología o modelo de ingeniería de software hacen que los desarrolladores no se comuniquen del todo bien con los clientes y usuarios. Esto provoca que la captura de requerimientos, tan importante durante la etapa de Concepción, por su papel iniciador del proceso, no siempre se complete y comprenda a su debido tiempo.

Muchas veces se procede a implementar los requerimientos de software directamente, aún antes de haber realizado un análisis y diseño profundo de éstos. Por consiguiente, no se hace una buena elección de los lenguajes de programación o de la plataforma de explotación. Lo más usual radica en que no se determinan inicialmente los vínculos existentes entre los requerimientos de software. No se puede por tanto definir correctamente cuáles son las prioridades reales desde el punto de vista de los clientes y usuarios, y por supuesto, desde el de los desarrolladores, quienes deberían determinar qué se necesita primero para cumplir con lo solicitado.

Es importante y necesario que los grupos de desarrollo, para la construcción y desarrollo de proyectos, apliquen los métodos y técnicas correctos para resolver los problemas, uso de las herramientas y procedimientos que aporta la informática sobre los que se apoya la ingeniería de software, las cuales permiten:

- 1- Mejorar la calidad de los productos de software.
- 2- Aumentar la productividad y trabajo de los ingenieros del software.
- 3- Facilitar el control del proceso de desarrollo de software.
- 4- Suministrar a los desarrolladores las bases para construir software de alta calidad en una forma eficiente.
- 5- Definir una disciplina que garantice la producción y el mantenimiento de los productos software desarrollados en el plazo fijado y dentro del costo estimado.

Para el desarrollo de la Ingeniería de Software se puede utilizar la metodología Proceso Unificado de Desarrollo de Software (RUP, por sus siglas en inglés). Esta metodología utiliza el Lenguaje Unificado de Modelado (UML, por sus siglas en inglés). RUP se adapta perfectamente a los sistemas propuestos de negociación comercial y de administración de las capacidades. Permite un acercamiento interactivo e incremental de los productos.

Gracias a ella fue posible establecer una única forma de trabajo para los sistemas que mediara entre los desarrolladores, clientes y usuarios de ambos trabajos.

En lo relativo a las metodologías, estas aparecen por la necesidad de poner orden al proceso de construcción del software. Resulta importante que el desarrollo de sistemas informáticos sea tratado bajo una disciplina ingenieril, con el fin de desarrollar e implantar sistemas realmente eficaces y eficientes.

La metodología de desarrollo de software en la ingeniería de software es un marco de trabajo que permite estructurar, planificar y controlar el proceso de desarrollo en sistemas de información, cumple un papel primordial en el proceso de producción de software, ya que enfoca un área fundamental: la definición de lo que se desea producir. Su principal tarea con-

siste en la generación de especificaciones correctas que describan con claridad, sin ambigüedades, en forma consistente y compacta, el comportamiento del sistema; de esta manera, se pretende minimizar los problemas relacionados al desarrollo de sistemas.

Existen diferentes metodologías o aproximaciones a éstas en el mundo, y evidentemente todas tienen sus ventajas y desventajas. A pesar de existir varias metodologías es sumamente importante seleccionar una que se adapte a las características propias del software a desarrollar.

Para seleccionar una metodología es necesario tener en cuenta un conjunto de características que permitirán al equipo de desarrollo aprovechar al máximo las facilidades y potencialidades de la metodología seleccionada. Estas guían el proceso de desarrollo y la experiencia ha demostrado que la clave del éxito de un proyecto de software es la elección correcta de la misma, que puede conducir al programador a desarrollar un buen sistema de software. La elección de la metodología adecuada es más importante que utilizar las mejores y más potentes herramientas.

La Ing. de Software siempre logra la calidad en el desarrollo de productos informáticos. Para contar con software sostenible, con larga vida de explotación, fácil de utilizar y que sean desarrollados en breve tiempo, es aconsejable hacer uso de esta disciplina y así lograr la calidad del producto y poco tiempo de desarrollo. Es necesario cambiar la forma de desarrollar softwares empíricos y pasar a software con la utilización de métodos de ingeniería que hagan progresar el actual desarrollo del mismo en cualquier entidad. Sin importar dónde se desarrolla y qué complejidad tengan, las metodologías de desarrollo de software deberán estar presentes en cada producto informático.



Ecured al servicio de la Comunicación



Gelsy García García

gelsy@cmg.jovenclub.cu

Dirección Provincial Camagüey



La comunicación ha sido teorizada, subvalorada, redimida y manejada de tantas formas que a veces se obvía su importancia por la cotidianidad con que es vista. Sin embargo es tan antigua como las primeras civilizaciones, que mientras más se complejizaban más crecía su necesidad de desarrollarse y por tanto de interactuar entre ellos. Con la diferenciación de roles, la división del trabajo y el establecimiento de jerarquías en busca de beneficios comunes, el nivel de organización creció y se hizo imprescindible la evolución del lenguaje.

Con los años, la comunicación dejó de ser únicamente lenguaje, para convertirse paulatinamente en medio de comunicación masiva y mediación cultural (Trelles, 2002, a). En la actualidad comunicar significa poner en común con otro, ideas, pensamientos, a través de diferentes canales y con un código compartido. Debido a esto resulta un fenómeno difícil de conceptualizar; existen disímiles definiciones, ha sido estudiado y tratado con diferentes enfoques.

El modelo que plantea el conocido teórico Lasswel, describe que en toda comunicación intervienen prioritariamente

como elementos necesarios: Emisor, Mensaje y Receptor. Con el tiempo llegarían otros paradigmas complejizando el proceso y perfeccionándolo con elementos de suma importancia como la codificación y la decodificación de los mensajes, el ruido, la retroalimentación y las mediaciones. Esta conceptualización general es común a cualquier forma de comunicación.

Se entiende la comunicación como un proceso activo de interrelación entre actores, un proceso de interacción social, democrático, basado en el intercambio de ideas, sentimientos y conductas, por el cual los seres humanos comparten experiencias, y hace posible en lo social el reconocimiento de individualidades en un estado total de reciprocidad. (Fernández, 1997).

El desarrollo de redes colaborativas y sociales en nuestro país tiene una importancia capital en la divulgación del conocimiento adquirido durante años por nuestro pueblo por lo que la Enciclopedia Colaborativa Cubana Ecured, es un medio en función de desarrollar la comunicación a gran escala.

Ecured es una tarea orientada por el Comité Central del PCC, y asumida

como proyecto de la Oficina Nacional de Informatización de la Sociedad Cubana (ONI) y el Instituto de Documentación e Información Científica Tecnológica (IDICT), busca construir con el conocimiento colectivo, en primer lugar de los cubanos, difundirlo y compartirlo con el mundo de habla hispana, así como satisfacer desde Cuba las necesidades informativas y sociales de nuestra población. Ofrece a sus participantes un espacio interactivo para publicar contenidos abiertos.

Su nombre recupera varios significados que remiten, en primer lugar a la Ecúmene, antes parte habitada de la tierra, y hoy conjunto del mundo y culturas conocidas.

“La mediación comunicativa siempre se ejerce en la medida que el intercambio de mensajes facilita, por una parte, alguna modificación en las predisposiciones sociales de los interlocutores al activar sus motivaciones; por otra parte, la mediación comunicativa no podría ejercerse sin que el intercambio de mensajes se ajuste a las condiciones perceptivas y cognitivas de los interlocutores (...) finalmente, la mediación comunicativa



carecería de cualquier sentido y utilidad si el intercambio de mensajes resulta contextualmente deslocalizado, es decir, si no se ubica en una situación delimitada por ajustes entre procesos de producción social y procesos de adaptación humana al entorno” (Piñuel. 1993, p.11).

Crear esta enciclopedia permite disponer de una fuente de consulta al alcance de los estudiantes, profesores y todo ciudadano que necesite buscar una referencia sobre Cuba o el mundo, información que además sea confiable, vista desde los países del sur, pretende además maximizar las oportunidades (conocimiento y capilaridad) y disminuir los riesgos (baja conectividad y actividad enemiga en Internet). Ecured nace de la voluntad de crear y difundir el conocimiento con todos y para todos; desde Cuba y con el mundo.

En América Latina, han sido desarrollados los temas concernientes al proceso de recepción de la comunicación mediática, destacándose la obra del profesor Jesús Martín Barbero (De los medios a las mediaciones, 1987) y el profesor mexicano Guillermo Orozco (Modelo de la mediación múltiple, 1993), entre otros. Ellos han mostrado interés por las mediaciones económicas, políticas, culturales y sociales que intervienen en dicho proceso. Investigan el papel de la cultura como agente mediador esencial desde la que se produce la construcción social y donde la comunicación juega el rol de apropiación; la activación de la competencia

cultural, la socialización de la experiencia creativa, el reconocimiento de las diferencias en un encuentro- conflicto con el otro. (Saladrigas, 2005).

Para Cuba, país bloqueado económica e informacionalmente, se hace imprescindible el establecimiento de estrategias, para enfrentar situaciones de crisis, sobre todo en el ámbito educacional. El crear una enciclopedia propia, en nuestra red nacional, permitirá el acceso a información de todo tipo, lo cual es hoy bastante difícil. Con aplicación en todos los sectores sociales, el más beneficiado será sin dudas el educacional.

Los Joven Club de Computación han asumido con seriedad esta tarea e inmersos como están en los procesos de instrucción y formación, entre otras tareas, se planifica el tiempo para contribuir a la construcción del conocimiento colectivo y a la difusión de nuestro saber, compartiéndolo con el mundo.

Las diferentes metodologías y concepciones aportadas por los teóricos y estudiosos sobre el fenómeno de la Comunicación, avalan la importancia del uso y aplicación correcta de la comunicación y el hecho de que la Enciclopedia colaborativa Ecured es un medio en función de desarrollar la comunicación a gran escala.

Crear esta enciclopedia permite disponer de una fuente de consulta al alcance de los estudiantes, profesores y cualquier ciudadano, pretende además

maximizar las oportunidades de conocimiento y capilaridad, ampliando el impacto que tienen los Joven Club en la población cubana.

Ecured ejerce una mediación comunicativa en la medida que el intercambio de mensajes facilita, por una parte, alguna modificación en las predisposiciones sociales de los interlocutores al activar sus motivaciones; por otra parte, que el intercambio de mensajes se ajuste a las condiciones perceptivas y cognitivas de los interlocutores y al contexto cubano.

Referencias

- 1- Alonso, M. (2001). La investigación de la comunicación en Cuba: préstamos teóricos para un itinerario singular. Temas: Cultura, Ideología y Sociedad. (20), 11-14.
- 2- Alonso, M. y Saladrigas, H. (2000). Para investigar en Comunicación Social. Guía Didáctica. La Habana: Pablo de la Torriente.
- 3- Colectivo de autores. (2005). Selección de lecturas, Comunicación y Sociedad Cubana.
- 4- Fernández Collado, C. (1997). La comunicación en las instituciones. México: Editorial Trillas.
- 5- Galán, R. (2002) Pensar, actuar y comunicar coherentemente: he ahí la cuestión. Espacio: revista de la ACCS (8), 35-36.
- 6- Nieves, F. (2007). Conceptos de comunicación. Recuperado el 5 de febrero de 2009 de: <http://www.navactiva.com/web/es/descargas/pdf/amkt/conceptoscomunicacion.pdf>
- 7- Portal, R. (2002). Selección de lecturas de Comunicación Social II. La Habana: Félix Varela.
- 8- Recio, M. (1999). Educación para la Comunicación. La Habana: Pablo de la Torriente Brau.
- 9- Regouby, C. (2000). La Comunicación Global. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.
- 10- Trelles, I. (2002). Comunicación y Cultura organizacional: Entramados e interrelaciones. Espacio: revista de la ACCS, (5), 21-25.





Joventux-Distribución Cubana de GNU/Linux adaptada a los Joven Club



Inoelvis Muñoz Hidalgo

ihidalgo11023@grm.jovenclub.cu

Joven Club Bartolomé Masó 2

Co-autor: Yoan Sierra Tejeda



Joventux es una remasterización de la distribución de GNU/Linux - Ubuntu adaptada totalmente al sistema de trabajo de los Joven Club, y debe su nombre a la combinación de Joven Club y Tux (Pinguino).

Joventux posee cambios en la interfaz y en la forma de trabajo del sistema logrando un mejor manejo para los usuarios avanzado y los usuarios finales. Proporciona un Sistema Operativo actualizado y muy estable el cual posee, además, múltiples paquetes de aplicaciones normalmente distribuidos bajo una licencia libre o de código abierto.

El sistema operativo posee una instalación sencilla y entendible para todos los usuarios, se distribuye de forma rápida pues solo ocupa un CD, el cual incluye un Mini repositorio de aplicaciones para desarrollo tratamiento de imágenes y vídeos, así como Script personalizados para realizar varias configuraciones del sistema, y la ayuda basada en vídeo tutoriales que le permitirán recibir asistencia guiada por cualquier parte del sistema operativo.

El proyecto surge por la necesidad de

estandarizar en el municipio una única distribución de Linux pues se dificultaba mucho mover los grandes repositorios de Debian y Ubuntu por lo que se decidió usar lo mejor de las 2 distribuciones y crear una hecha a la medida, además darle una interfase gráfica agradable y fácil de entender para el usuario.

El proyecto fue pensado a principios del año 2009, cuando tres jóvenes estudiantes de Informática se encontraban convalidados a un examen de programación y en ese lapso de tiempo fue cuando surgió la idea por parte de Dainier Leyva, actualmente jefe del proyecto. Él hizo saber sus ideas y motivos a Gilberto Céspedes y Yoan Sierra Tejeda, y fue desde ahí, en sus inicios en forma de juego, donde planificaron todo lo que actualmente es Joventux.

La idea era hacer una especie de sistema operativo adaptado a las actuales necesidades de los Joven Club y que mejor que remasterizar una distribución de GNU/Linux.

Con la creación de los grupos de desarrollo, la principal línea de trabajo tenía que ser Joventux, por lo tanto a

partir del primer encuentro, todo estuvo encaminado a fortalecer la idea de crear este sistema operativo que sería capaz de resolver las necesidades informáticas que se presentan en los Joven Club.

Hubo varias propuestas e ideas, pero había que pensar muy bien en algo que fuese capaz de llamar la atención a todos aquellos usuarios que están muy asociados con Microsoft Windows, sistema operativo que llegó a Cuba desde el año 1985 y que ha servido de escuela para todas aquellas personas que han dependido de un ordenador. La idea era que la distribución fuera parecida a Microsoft Windows en cuanto a entorno gráfico, no así en el carácter ya que esta tendría su base sobre GNU/Linux.

El desarrollo de la primera versión se puede categorizar de súper excelente ya que se superaron los límites y a pesar de la gran odisea que pasaron estos 3 jóvenes jamás se detuvieron antes los impedimentos y déficit en la calidad de los ordenadores de generación atrasada que poseían los mismos.

Joventux tuvo su primera aparición en



en la celebración del primer Festival Latinoamericano FLISOL que se desarrolló en la ciudad de Bayamo en mayo del 2010.

Actualmente se continúa trabajando en pos de mejorar Joventux, y ya se está planificando la creación e implementación de algunas aplicaciones que van a mejorar el trabajo principalmente para los cursitas y los administradores de redes.

Objetivos del proyecto en sus inicios.

- Generalizar una distribución única en los Joven Club de Computación y Electrónica.
- Crear una meta-distribución a la medida para uso en los cursos y servidores de los Joven Club de Computación y Electrónica.
- Desarrollar aplicaciones que nos permitan un mejor trabajo y entendimiento de los sistemas operativos GNU/Linux.
- Hacer un sistema de ayuda basado en video tutoriales en los que el usuario final tenga una guía de trabajo detallada de todos los aspectos del sistema.

Características

- Joventux es una distribución destinada para los Joven Club de Computación y Electrónica, el mismo siempre será gratuito y distribuido.
- Soporta oficialmente dos arquitecturas de hardware en computadoras personales y servidores: x86 y AMD64[32] (x86-64), ARM,[35]
- Se publica una nueva versión cada un año.
- Al igual que la mayoría de las distribuciones basadas en GNU/Linux, es capaz de actualizar a la vez todas las aplicaciones instaladas en la máquina a través de repositorios de Ubuntu.
- Esta distribución está traducida a más de 50 idiomas

Aplicaciones instaladas

En Joventux se pueden encontrar programas utilitarios capaces de resolver

necesidades informáticas actuales como visualizar fotos; navegación, ya que cuenta con el popular navegador Mozilla Firefox; envió y recepción de correos a través del Thunderbird; entre otras. Además posee múltiples herramientas utilitarias para la administración de las redes locales. Posee una gran colección de aplicaciones para la configuración de todo el sistema, valiéndose principalmente de interfaces gráficas. El entorno de escritorio predeterminado de Joventux es GNOME y se sincroniza con sus liberaciones.

Aplicaciones de Joventux: Joventux es conocido por su facilidad de uso y las aplicaciones orientadas al usuario final. Las principales aplicaciones que trae Joventux son: navegador web Mozilla Firefox, cliente de mensajería instantánea Empathy, cliente de redes sociales Gwibber, cliente para enviar y recibir correo Thunderbird, reproductor multimedia Gplayer, reproductor de música Rhythmbox, editor de fotos Gimp, Gráficos 3D Blender, grabador de discos Brasero, suite ofimática Open Office.

Seguridad y accesibilidad: El sistema incluye funciones avanzadas de seguridad y entre sus políticas se encuentra el no activar, de forma predeterminada, procesos latentes al momento de instalarse. Por eso mismo, no hay un cortafuego predeterminado, ya que no existen servicios que puedan atentar contra la seguridad del sistema. Para labores o tareas administrativas en la línea de comandos se incluye una herramienta llamada sudo (de las siglas en inglés de SuperUser do), con la que se evita el uso del usuario administrador. Posee accesibilidad e internacionalización, de modo que el sistema esté disponible para tantas personas como sea posible. Joventux utiliza UTF-8 como codificación de caracteres predeterminado.

Requerimientos técnicos para su instalación

Los requisitos mínimos «recomendados», teniendo en cuenta los efectos del escritorio, deberían permitir ejecutar una instalación de Joventux.

- Procesador x86 a 1 GHz.
- Memoria RAM: 256 MB.
- Disco Duro: 4 GB (swap incluida).
- Tarjeta gráfica VGA y monitor capaz de soportar una resolución de 1024x768.
- Lector de CD-ROM o puerto USB
- Conexión a Internet puede ser útil.

Los efectos de escritorio, proporcionados por Compiz, se activan por defecto en las siguientes tarjetas gráficas:

- Intel (i915 o superior, excepto GMA 500, nombre en clave «Poulsbo»)
- NVidia (con su controlador propietario)
- ATI (a partir del modelo Radeon HD 2000 puede ser necesario el controlador propietario)

Requisitos que se tuvieron en cuenta para su desarrollo.

- 1- El sistema debe pedir Entradas y producir Salidas consistentes sobre todo en sistemas en línea.
- 2- Pedir información con una secuencia lógica. Buscar la eficiencia en el diálogo.
- 3- Hacer entender al usuario dónde ha cometido el error y de qué tipo. Cada dato se comprueba en el momento de ser introducido y los usuarios son informados si se ha cometido un error.
- 4- Distinguir entre edición de campos y ediciones de pantalla: determinar si el campo proporcionado por el usuario es correcto o no, sin hacer referencia a otros campos. Preguntar por la verificación de cualquier acción destructiva no trivial.
- 5- Hacer la edición y revisión de errores dependientes del usuario, protegiéndose de estos errores.
- 6- Permitir al usuario cancelar toda la transacción o parte. Permitir una vuelta atrás.



El Escritorio

7- Proporcionar un mecanismo de ayuda conveniente.

8- Hacer distinción entre sistemas guiados por menús o por órdenes, aunque se debe de reducir la cantidad de información a memorizar por parte del usuario.

9- Si el sistema tiene que realizar un proceso largo, avisar al usuario con un reloj o algo parecido para no dar sensación de error.

10- Proporcionar entradas o valores por omisión para las entradas estándar, así como agrupar las actividades por función.

11- No abusar del sonido y del color.

12- Utilizar la pantalla eficientemente.

El proyecto Joventux es un nuevo producto informático desarrollado por los

integrantes del Grupo de desarrollo de los Joven Club de Computación y Electrónica del municipio Bartolomé Masó Márquez. Tiene implícitas las ventajas de seguridad informática que ofrece el Sistema Operativo GNU/Linux con mejoras en el entorno gráfico y compatibilidad con otros Sistemas Operativo. Permite un mayor control de la red y de las operaciones que realizan los usuarios en cada puesto de labor.

El grupo de desarrollo de Joventux, continúa trabajando en pos de mejorar las aplicaciones para facilitar el trabajo de los usuarios finales. Se trabaja en un Centro de Control de Software, un Panel de Controles, para que el usuario pueda configurar las computadoras sin complicaciones;

igualmente se trabaja en una versión para desarrolladores, donde estarán incluidos entornos de programación, programas de diseños, etc. Este proyecto se aplica en el joven club de computación y electrónica de Masó II, donde ha tenido aceptación por parte del usuario final.

Referencias

1- <http://www.ecured.cu/index.php/Joventux>

2- <http://www.joventux.com>

3- <http://www.grm.jovenclub.cu/bartolomemaso/index.php/secciones-del-sitio/software-libre/178-joventux.html>

Cuba Sí



Comparte mi Alegría



Sitios Web como herramienta educativa en los Joven Club



Lourdes Quesada Rojas

lourdes06013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Perico 1



El empleo de las TIC en la enseñanza, y específicamente, los sitios Web, ofrecen un conjunto de posibilidades, que ya han sido tratadas por diferentes estudiosos del tema, que los hace tener en cuenta en diferentes contextos educativos. Por su importancia exponemos un conjunto de razones para su utilización en el proceso de instrucción en los Joven Club, con el fin de potenciar la flexibilidad de los objetivos de trabajo en correspondencia con los requerimientos e intereses actuales de los usuarios.

El proceso de instrucción de los Joven Club se encuentra estrechamente vinculado al "Proceso de Informatización de la Sociedad Cubana" que surgió como necesidad de encauzar al país hacia el empleo de las tecnologías de la información y las comunicaciones y a su inserción en la llamada "Sociedad de la Información". Su objetivo es elevar la cultura informática de la población, proveyéndola de conocimientos que le permita participar activamente en las transformaciones de los procesos tecnológicos, económicos y sociales de su comunidad. Actualmente, el proceso de instrucción cuenta con una gran cantidad de programas para

impartir diferentes tipos de cursos de informática y electrónica, muchos de los cuáles han sido estandarizados para su aplicación en todo el país. Dada la diversidad de temas y los rápidos avances de la industria del software, las fases de elaboración, revisión y aprobación de nuevos programas son constantes. La dinámica del proceso implica que se deben desencadenar procesos de aprendizaje con la finalidad de orientar al alumno hacia la creación de su propio conocimiento a partir del conjunto de recursos de información disponibles. Teniendo en cuenta estos aspectos, elaborar materiales didácticos en formatos Web, diseñados en consonancia con los programas de estudio, es una herramienta educativa significativa a tener en cuenta en el contexto donde un Joven Club desarrolla su actividad.

La utilización de sitios Web con fines educativos, está muy difundida en la actualidad, sus características de hipertexto e interactividad, permiten la aplicación de estrategias de aprendizaje centradas en el alumno y en sus necesidades educativas. Además, desde el punto de vista de su cons-

trucción, se han perfeccionado nuevas herramientas, tales como los sistemas de gestión de contenido (Content Management System, en inglés, abreviado CMS) que proporcionan componentes dinámicos entre los que se encuentran buscadores, Chat, foros y encuestas. Estos sistemas permiten manejar de manera independiente el contenido y el diseño. Así, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la publicación en el sitio a varios editores, poseen de un panel de control de administración, que permite crear, actualizar y administrar cantidades ilimitadas de contenido.

Para el diseño de los sitios Web didácticos se deben tener en cuenta una serie de criterios y principios como los que se resumen a continuación:

- El material debe ser diseñado teniendo en cuenta no sólo la materia que se imparte, sino también las características de los alumnos potenciales. Ello implica identificar y analizar los prerequisites de conocimiento previo que debe poseer nuestro alumnado



(tanto tecnológicos como científicos) para utilizar y entender sin grandes dificultades el material electrónico elaborado.

- El diseño debe tener en cuenta que será utilizado de forma autónoma por los alumnos. En consecuencia, deben incorporarse todos los elementos y recursos de apoyo al estudio que faciliten el proceso de aprendizaje: orientaciones claras de cómo se navega por el material, actividades y soluciones, lecturas de textos, ejercicios de autoevaluación, entre otras.

- Debe propiciar y ofrecer las pautas y guías para que el alumnado construya y elabore por sí mismo el conocimiento que debe adquirir, que cuestione las ideas o conceptos que se le ofrecen. El material tiene que propiciar un proceso de aprendizaje activo por parte del alumnado.

- La organización de la información debe seguir un modelo hipertextual en cuanto que las unidades o segmentos de información estén conectados entre sí, y debe incorporar, siempre y cuando se considere oportuno, documentos o textos complementarios en ficheros o archivos que puedan ser abiertos o descargados para su posterior estudio.

- Deben ser incorporados elementos de navegación y comunicación propios de Internet. Por una parte, debe incorporarse una selección de enlaces o links de interés con otros recursos Web que ofrecen información o recursos complementarios para el contenido del curso; y por otra hacer accesible el acceso a otros servicios de comunicación como son: el correo electrónico, el foro, la transferencia de ficheros.

Razones para el empleo de sitios Web en el proceso docente educativo de los Joven Club de Computación.

- Un sitio Web proporciona innumerables ventajas al combinar textos, imágenes y otros medios.

- Existen múltiples herramientas al alcance de los instructores que facilitan su diseño de manera óptima.

- Todos los Joven Club están equipados con redes locales de computadoras, por lo que el sitio podrá estar publicado permanentemente y los usuarios podrán visitarlo en los horarios de docencia y tiempo de máquina.

- Es fácil actualizar los contenidos de las páginas Web.

- La exigencia de que el profesor esté presente en el aula y tenga bajo su responsabilidad un único grupo de alumnos, se rompe, centrando más su trabajo en la elaboración de contenidos y controlando el proceso docente.

- Los sitios pueden ser diseñados en función de las necesidades y la experiencia previa de los usuarios. Teniendo en cuenta que los grupos de personas que acuden al Joven Club en busca de conocimientos, son muy heterogéneos, y difieren en cuanto al nivel escolar, perfiles ocupacionales, edad e intereses profesionales.

- Los usuarios interesados en prepararse en un tema pueden hacerlo, sin tener que esperar por el comienzo del calendario de curso.

- Los alumnos podrán aprender a su propio ritmo. El empleo de sitios Web individualiza el trabajo de los alumnos, ya que se adapta al ritmo de trabajo de cada uno, propiciando una mayor explotación de sus capacidades.

- Los alumnos podrán unirse en pequeños grupos, con carácter informal, que funcionen en el horario elegido por sus integrantes, para intercambiar experiencias, criterios, aportar nuevas ideas, en dependencia del interés propio del grupo, asumiendo algún apoyo o no del instructor.

El empleo de sitios Web didácticos, en el contexto educativo de los Joven Club, aporta al proceso de instrucción un gran número de ventajas por las propias características que este tipo de material ofrece, que bien aprovechadas, abren todo un diapasón de posibilidades para el intercambio y el conocimiento, pudiendo así abarcar y satisfacer en mayor medida los intereses de los usuarios que visitan nuestras instalaciones.

Referencias

1- Area Moreira, Manuel (2003). De los Web educativos al material didáctico Web. Revista Comunicación y Pedagogía. No. 188., p. 32-38.

2- Fernández Aedo, Raúl Rubén; Server García, Pedro Marino y Carballo Ramos, C. Elme (2006). Aprendizaje con nuevas tecnologías paradigma emergente. ¿Nuevas modalidades de aprendizaje? Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa [En línea] Núm. 20. Cuba [Citado 26 febrero 2006] Disponible en: <ftp://edutec.rediris.es/revelec2/revelec20/raul20.pdf>.

3- Wikipedia (2007). Sistemas de gestión de contenidos. Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/CMS>.





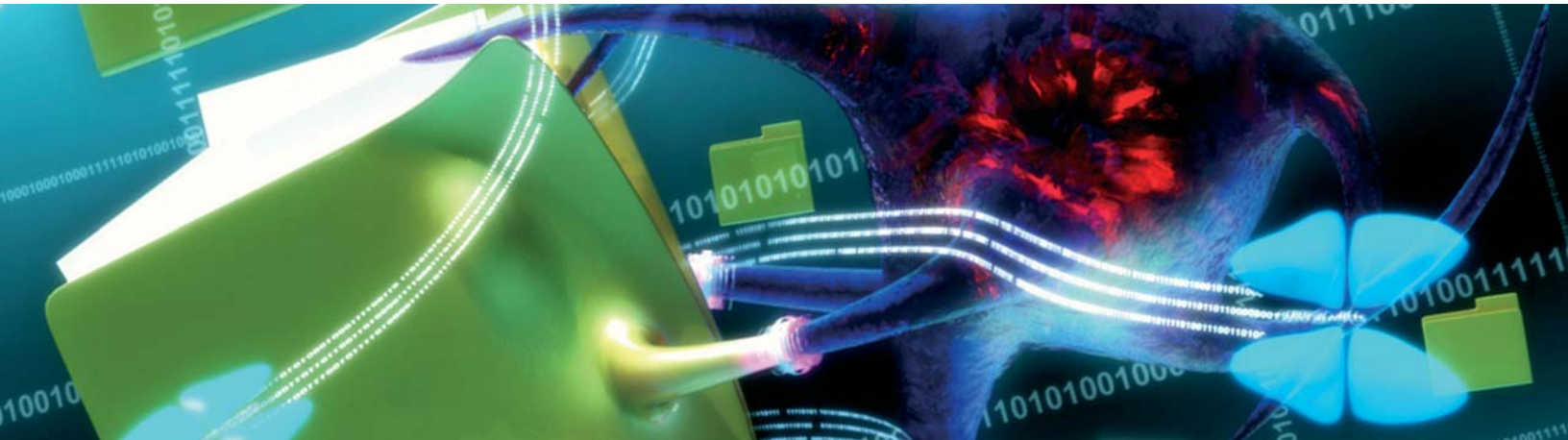
Los virus informáticos



Yumary Díaz García

yumary13012@mtz.jovencub.cu

Joven Club Calimete 1



Un virus informático es un software malintencionado, un tipo de software que tiene como objetivo infiltrarse, alterar o dañar el buen funcionamiento de una computadora sin el consentimiento de su propietario. Los virus, habitualmente, reemplazan archivos ejecutables por otros infectados con el código de éste. Ellos pueden destruir, de manera intencionada, los datos almacenados en una computadora, aunque también existen otros más inofensivos, que solo se caracterizan por ser molestos.

Los virus informáticos tienen, básicamente, la función de propagarse a través de un software, no se replican a sí mismos porque no tienen esa facultad, como el gusano informático, son muy nocivos y algunos contienen además una carga dañina con distintos objetivos, desde una simple broma hasta realizar daños importantes en los sistemas, o bloquear las redes informáticas generando tráfico inútil.

Funcionamiento de los virus

El funcionamiento de un virus informático es conceptualmente simple. Se ejecuta un programa que está infectado, en la mayoría de las ocasio-

nes, por desconocimiento del usuario. El código del virus queda residente (alojado) en la memoria RAM de la computadora, aun cuando el programa que lo contenía haya terminado de ejecutarse. El virus toma entonces el control de los servicios básicos del sistema operativo, infectando, de manera posterior, archivos ejecutables que sean llamados para su ejecución. Finalmente se añade el código del virus al programa infectado y se graba en el disco, con lo cual el proceso de replicado se completa.

Los virus informáticos afectan en mayor o menor medida a casi todos los sistemas más conocidos y usados en la actualidad. Cabe aclarar que un virus informático mayoritariamente atacará sólo el sistema operativo para el que fue desarrollado, aunque ha habido algunos casos de virus multiplataforma.

MS-Windows

Las mayores incidencias de virus se dan en el sistema operativo Windows debido, entre otras causas, a:

-Su gran popularidad, como sistema operativo, entre las computadoras personales, PC. Se estima que, en el

2007, un 90% de ellos usa Windows. Esta popularidad basada en la facilidad de uso sin conocimiento previo alguno, facilita la vulnerabilidad del sistema para el desarrollo de los virus, y así atacar sus puntos débiles, que por lo general son abundantes.

-Falta de seguridad en esta plataforma (situación a la que Microsoft está dando en los últimos años mayor prioridad e importancia que en el pasado). Al ser un sistema muy permisivo con la instalación de programas ajenos a éste, sin requerir ninguna autenticación por parte del usuario o pedirle algún permiso especial para ello en los sistemas más antiguos (en los Windows basados en NT se ha mejorado, en parte, este problema). A partir de la inclusión del Control de Cuentas de Usuario en Windows Vista o Windows 7, y siempre y cuando no se desactive, se ha solucionado este problema.

-Software como Internet Explorer y Outlook Express, desarrollados por Microsoft e incluidos de forma predefinida en las últimas versiones de Windows, son conocidos por ser vulnerables a los virus ya que éstos



aprovechan la ventaja de que dichos programas están fuertemente integrados en el sistema operativo dando acceso completo, y prácticamente sin restricciones, a los archivos del sistema. Un ejemplo famoso de este tipo es el virus ILOVEYOU, creado en el año 2000 y propagado a través de Outlook.

-La escasa formación de un número importante de usuarios de este sistema, lo que provoca que no se tomen medidas preventivas por parte de estos, ya que este sistema está dirigido de manera mayoritaria a los usuarios no expertos en informática. Esta situación es aprovechada constantemente por los programadores de virus.

Unix y derivados

En otros sistemas operativos como las distribuciones GNU/Linux, BSD, OpenSolaris, Solaris, Mac OS X y otros basados en Unix las incidencias y ataques son prácticamente inexistentes. Esto se debe principalmente a:

-Tradicionalmente los programadores y usuarios de sistemas basados en Unix han considerado la seguridad como una prioridad por lo que hay mayores medidas frente a virus, tales como la necesidad de autenticación por parte del usuario como administrador o root para poder instalar cualquier programa adicional al sistema.

-Los directorios o carpetas que contienen los archivos vitales del sistema operativo cuentan con permisos especiales de acceso, por lo que no cualquier usuario o programa puede acceder fácilmente a ellos para modificarlos o borrarlos. Existe una jerarquía de permisos y accesos para los usuarios.

-Relacionado al punto anterior, a diferencia de los usuarios de Windows, la mayoría de los usuarios de sistemas basados en Unix no pueden normalmente iniciar sesiones como usuarios "administradores" o por el superusuario root, excepto para instalar o configurar

software, dando como resultado que, incluso si un usuario no administrador ejecuta un virus o algún software malicioso, éste no dañaría completamente el sistema operativo ya que Unix limita el entorno de ejecución a un espacio o directorio reservado llamado comúnmente home. Aunque a partir de Windows Vista, se pueden configurar las cuentas de usuario de forma similar.

-Estos sistemas, a diferencia de Windows, son usados para tareas más complejas como servidores que por lo general están fuertemente protegidos, razón que los hace menos atractivos para un desarrollo de virus o software malicioso.

-En el caso particular de las distribuciones basadas en GNU/Linux y gracias al modelo colaborativo, las licencias libres y debido a que son más populares que otros sistemas Unix, la comunidad aporta constantemente y en un lapso de tiempo muy corto actualizaciones que resuelven bugs y/o agujeros de seguridad que pudieran ser aprovechados por algún malware.

Características.

Dado que una característica de los virus es el consumo de recursos, los virus ocasionan problemas tales como: pérdida de productividad, cortes en los sistemas de información o daños a nivel de datos.

Una de las características es la posibilidad que tienen de diseminarse por medio de replicas y copias. Las redes en la actualidad ayudan a dicha propagación cuando éstas no tienen la seguridad adecuada.

Otros daños que los virus producen a los sistemas informáticos son la pérdida de información, horas de parada productiva, tiempo de reinstalación, etc.

Hay que tener en cuenta que cada vi-

rus plantea una situación diferente.

Métodos de propagación

Existen dos grandes clases de contagio. En la primera, el usuario, en un momento dado, ejecuta o acepta de forma inadvertida la instalación del virus. En la segunda, el programa malicioso actúa replicándose a través de las redes. En este caso se habla de gusanos.

En cualquiera de los dos casos, el sistema operativo infectado comienza a sufrir una serie de comportamientos anómalos o imprevistos. Dichos comportamientos pueden dar una pista del problema y permitir la recuperación del mismo.

Dentro de las contaminaciones más frecuentes por interacción del usuario están las siguientes:

- Mensajes que ejecutan automáticamente programas (como el programa de correo que abre directamente un archivo adjunto).
- Entrada de información en discos de otros usuarios infectados.
- Instalación de software modificado o de dudosa procedencia.

Métodos de Protección y Tipos

Los métodos para disminuir o reducir los riesgos asociados a los virus pueden ser los denominados activos o pasivos.

Activos

-Antivirus: son programas que tratan de descubrir las trazas que ha dejado un software malicioso, para detectarlo y eliminarlo, y en algunos casos contener o parar la contaminación. Tratan de tener controlado el sistema mientras funciona parando las vías conocidas de infección y notificando al usuario de posibles incidencias de seguridad. Por ejemplo, al verse que se crea un archivo llamado Win32.EXE.vbs en la carpeta C:\Windows%\System32%\ en segundo plano, ve que es comportamiento sospechoso, salta y avisa



al usuario.

-Filtros de ficheros: consiste en generar filtros de ficheros dañinos si la computadora está conectada a una red. Estos filtros pueden usarse, por ejemplo, en el sistema de correos o usando técnicas de firewall. En general, este sistema proporciona una seguridad donde no se requiere la intervención del usuario, puede ser muy eficaz, y permitir emplear únicamente recursos de forma más selectiva.

Pasivos

-Evitar introducir a tu equipo medios de almacenamiento extraíbles que consideres que pudieran estar infectados con algún virus.

-No instalar software "pirata", pues puede tener dudosa procedencia.

-Evitar descargar software de Internet.

-No abrir mensajes provenientes de una dirección electrónica desconocida.

-No aceptar e-mails de desconocidos.

-Generalmente, suelen enviar "fotos" por la web, que dicen llamarse "mifoto.jpg", tienen un ícono cuadrado blanco, con una línea azul en la parte superior. En realidad, no estamos en presencia de una foto, sino de una aplicación Windows (*.exe). Su verdadero nombre es "mifoto.jpg.exe", pero la parte final "*.exe" no la vemos porque Windows tiene deshabilitada (por defecto) la visualización de las extensiones registradas, es por eso que solo vemos "mifoto.jpg" y no "mifoto.jpg.exe". Cuando la intentamos abrir (con doble click) en realidad estamos ejecutando el código de la misma, que corre bajo MS-DOS.

Tipos de Virus

Los virus se pueden clasificar de la siguiente forma:

Virus residentes

La característica principal de estos virus es que se ocultan en la memoria RAM de forma permanente o residente. De este modo, pueden controlar e interceptar todas las operaciones llevadas a cabo por el sistema operativo,

infectando todos aquellos ficheros y/o programas que sean ejecutados, abiertos, cerrados, renombrados, copiados, Algunos ejemplos de este tipo de virus son: Randex, CMJ, Meve, MrKlunky.

Virus de acción directa

Al contrario que los residentes, estos virus no permanecen en memoria. Por tanto, su objetivo prioritario es reproducirse y actuar en el mismo momento de ser ejecutados. Al cumplirse una determinada condición, se activan y buscan los ficheros ubicados dentro de su mismo directorio para contagiarlos.

Virus de sobreescritura

Estos virus se caracterizan por destruir la información contenida en los ficheros que infectan. Cuando infectan un fichero, escriben dentro de su contenido, haciendo que queden total o parcialmente inservibles.

Virus de boot o de arranque

Los términos boot o sector de arranque hacen referencia a una sección muy importante de un disco (tanto un disquete como un disco duro respectivamente). En ella se guarda la información esencial sobre las características del disco y se encuentra un programa que permite arrancar la computadora. Este tipo de virus no infecta ficheros, sino los discos que los contienen. Actúan infectando en primer lugar el sector de arranque de los disquetes. Cuando una computadora se pone en marcha con un disquete infectado, el virus de boot infectará a su vez el disco duro.

Los virus de boot no pueden afectar la computadora mientras no se intente poner en marcha a éste último con un disco infectado. Por tanto, el mejor modo de defenderse contra ellos es proteger los disquetes contra escritura y no arrancar nunca la computadora con un disquete desconocido en la disquetera.

Algunos ejemplos de este tipo de virus son: Polyboot.B, AntiEXE.

Virus de macro

El objetivo de estos virus es la infección de los ficheros creados usando determinadas aplicaciones que contengan macros: documentos de Word (ficheros con extensión DOC), hojas de cálculo de Excel (ficheros con extensión XLS), bases de datos de Access (ficheros con extensión MDB), presentaciones de PowerPoint (ficheros con extensión PPS), ficheros de Corel Draw, etc. Las macros son micro-programa asociado a un fichero, que sirven para automatizar complejos conjuntos de operaciones. Al ser programas, las macros pueden ser infectadas.

Virus de enlace o directorio

Los ficheros se ubican en determinadas direcciones (compuestas básicamente por unidad de disco y directorio), que el sistema operativo conoce para poder localizarlos y trabajar con ellos.

Virus cifrados

Más que un tipo de virus, se trata de una técnica utilizada por algunos de ellos, que a su vez pueden pertenecer a otras clasificaciones. Estos virus se cifran a sí mismos para no ser detectados por los programas antivirus. Para realizar sus actividades, el virus se descifra a sí mismo y, cuando ha finalizado, se vuelve a cifrar.

Virus polimórficos

Son virus que en cada infección que realizan se cifran de una forma distinta (utilizando diferentes algoritmos y claves de cifrado). De esta forma, generan una elevada cantidad de copias de sí mismos e impiden que los antivirus los localicen a través de la búsqueda de cadenas o firmas, por lo que suelen ser los virus más costosos de detectar.

Virus multipartites



Virus muy avanzados, que pueden realizar múltiples infecciones, combinando diferentes técnicas para ello. Su objetivo es cualquier elemento que pueda ser infectado: archivos, programas, macros, discos, etc.

Virus de Fichero

Infectan programas o ficheros ejecutables (ficheros con extensiones EXE y COM). Al ejecutarse el programa infectado, el virus se activa, produciendo diferentes efectos.

Virus de FAT

La Tabla de Asignación de Ficheros o FAT es la sección de un disco utilizada para enlazar la información contenida en éste. Se trata de un elemento fundamental en el sistema. Los virus que atacan a este elemento son especialmente peligrosos, ya que impedirán el acceso a ciertas partes del disco, donde se almacenan los ficheros críticos para el normal funcionamiento de la computadora

Acciones de los Virus.

Las diferentes acciones de algunos virus son:

- Unirse a un programa instalado en el PC permitiendo su propagación.
- Mostrar en la pantalla mensajes o imágenes humorísticas, generalmente molestas.
- Ralentizar o bloquear el PC.
- Destruir la información almacenada en el disco, en algunos casos vital para el sistema, que impedirá el funcionamiento del equipo.
- Reducir el espacio en el disco.
- Molestar al usuario cerrando ventanas, moviendo el ratón...

Consideraciones de software

Tener instalado en la máquina únicamente el software necesario reduce riesgos. Así mismo tener controlado el software asegura la calidad de la procedencia del mismo (el software obtenido de forma ilegal o sin garantías aumenta los riesgos). En todo caso un inventario de software proporciona un

método correcto de asegurar la reinstalación en caso de desastre. El software con métodos de instalación rápidos facilita también la reinstalación en caso de contingencia.

Existe un software que es conocido por la cantidad de agujeros de seguridad que introduce. Se pueden buscar alternativas que proporcionen iguales funcionalidades pero permitiendo una seguridad extra.

Consideraciones de una red

Los puntos de entrada en la red son generalmente el correo, las páginas web y la entrada de ficheros desde discos, o de computadoras ajenas, como portátiles.

Mantener al máximo el número de recursos de red sólo en modo lectura, impide que los PC infectados propaguen virus. En el mismo sentido se pueden reducir los permisos de los usuarios al mínimo.

Se pueden centralizar los datos de forma que detectores de virus en modo batch puedan trabajar durante el tiempo inactivo de las máquinas.

Controlar y monitorizar el acceso a Internet puede detectar, en fases de recuperación, cómo se ha introducido el virus.

Algunas afirmaciones erróneas comunes acerca de la seguridad

- "Mi sistema no es importante para un cracker"

Esta afirmación se basa en la idea de que no introducir contraseñas seguras en una empresa no entraña riesgos pues ¿quién va a querer obtener información mía? Sin embargo, dado que los métodos de contagio se realizan por medio de programas automáticos, desde unas máquinas a otras, estos no distinguen buenos de malos, interesantes de no interesantes, etc. Por tanto abrir sistemas y dejarlos sin claves es facilitar la vida a los virus.

- "Como tengo antivirus estoy protegido "

En general los programas antivirus no son capaces de detectar todas las posibles formas de contagio existentes, ni las nuevas que pudieran aparecer conforme las computadoras aumenten las capacidades de comunicación, además los antivirus son vulnerables a desbordamientos de búfer que hacen que la seguridad del sistema operativo se vea más afectada aún.

- "Tengo un servidor web cuyo sistema operativo es un Unix actualizado a la fecha"

Puede que este protegido contra ataques directamente hacia el núcleo, pero si alguna de las aplicaciones Web (PHP, Perl, Cpanel, etc.) está desactualizada, un ataque sobre algún script de dicha aplicación puede permitir que el atacante abra una shell y por ende ejecutar comandos en el unix.

Como se puede observar los virus informáticos no son un simple riesgo de seguridad. Existen miles de programadores en el mundo que se dedican a esta actividad con motivaciones propias y diversas. El verdadero peligro de los virus es su forma de ataque indiscriminado contra cualquier sistema informático, cosa que resulta realmente crítica en entornos dónde máquinas y humanos interactúan directamente.

Es muy difícil prever la propagación de los virus y que máquina intentarán infectar, de ahí la importancia de saber cómo funcionan típicamente y tener en cuenta los métodos de protección adecuados para evitarlos.

La mejor forma de controlar una infección es mediante la educación previa de los usuarios del sistema. Es importante saber qué hacer en el momento justo para frenar un avance que podría extenderse a mayores. Como toda otra instancia de educación será mantenerse actualizado en el tema, etc.

la computadora de la familia cubana

JovenClub
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





PhotoScape

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: 2.8 Ghz

Memoria: 256 MB

Instalación: 16,5 MB

Disco Duro libre: 16,5 MB

Sistema Operativo: Windows 2000/XP/Vista

Algo más: -







Descargar de

<http://www.todoprogramas.com/programa/photoscape>

Utilizar para

el tratamiento de imágenes y con algunos clic añade marcos, corrige defectos, recorta la imagen o aplica filtros y mejoras.

Funciones del software

-  Muchos filtros y herramientas de retoque.
-  Composición de mosaicos y murales.
-  Es rápido y consume poca memoria.
-  La ayuda no está traducida.
-  Soporte RAW limitado.
-  Compatible con pocos formatos gráficos.

La edición de imágenes es un proceso que requiere de muchos recursos del sistema y resulta un tanto compleja si no se cuenta con una aplicación que lo facilite. PhotoScape es un visor y editor de imágenes rápido e intuitivo y además consume pocos recursos del sistema.

PhotoScape es una herramienta con la que podremos efectuar acciones realmente interesantes como: crear diapositivas, editar fotografías por lotes, fusionar imágenes, crear anima-



Inoelvis Muñoz Hidalgo

ihidalgo11023@grm.jovenclub.cu

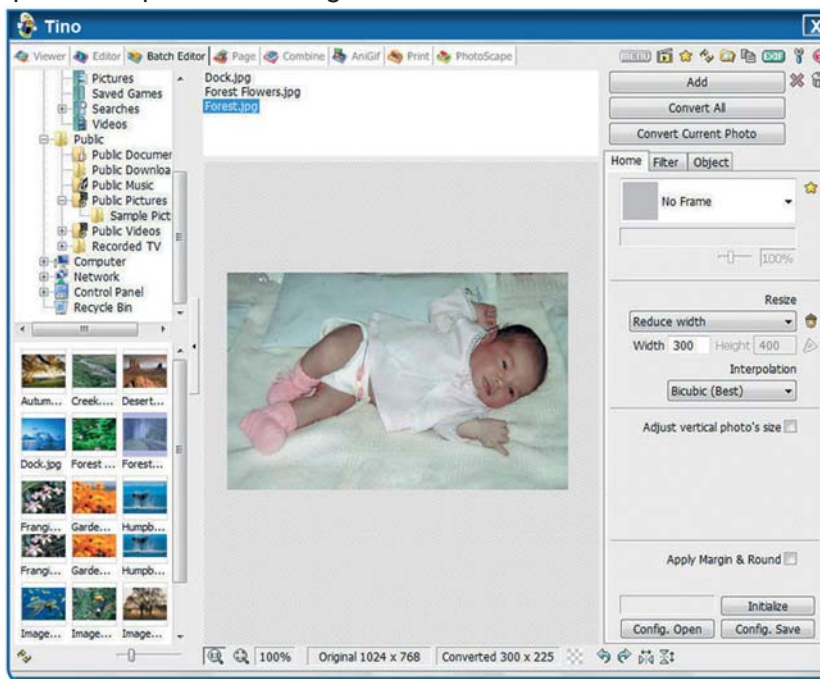
Joven Club Bartolomé Masó 2

ciones, capturar la pantalla, convertir de RAW a JPG, crear calendarios, entre muchísimas opciones más. Presenta una gran versatilidad de sus funciones, además de que también es un programa que consume pocos recursos del sistema, haciéndolo más atractiva todavía si se utiliza una computadora con bajos recursos.

PhotoScape se organiza por pestañas. Así que, además del visor y del editor de fotos presenta el procesador (que es un editor alternativo) y pestañas para componer las imágenes en mo-

- Edición avanzada de imágenes.
- Retoque fotográfico.
- Visualización de imágenes.
- Ajustes de brillo.
- Optimización de imágenes.
- Embellecimiento de imágenes agregando marcos o efectos.
- Conversión de RAW a JPEG.
- Creación de fotomontajes.
- Maquetación de imágenes.
- Corrección de ojos rojos.

Desde la pantalla inicial del programa. Desde allí puede acceder a las herramientas de dos formas diferentes.



Valoración
1-10

9

Conclusiones

PhotoScape posee todas las funciones de retoque imprescindibles, para editar tus imágenes, además de otras enfocadas a la impresión que muchas veces tanta falta nos hace. Todas las herramientas harán fácil en mucho el trabajo de quien desee una copia en papel de sus creaciones.

saicos, murales, GIF animados u hojas de contacto listas para ser impresas. Esta aplicación soporta los siguientes formatos: JPG, PNG, GIF, BMP, RAW. Visualizador: Permite ver las carpetas con fotos como si fueran diapositivas.

Opciones:

- Editor Batch, permite editar múltiples fotos a la vez.
- Crea gifs animados.



Pentaho Data Integration (Kettle)

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Celeron, 2.0GHz

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 144 MB

Disco Duro libre: 200 MB

Sistema Operativo: Windows, Mac y Linux.

Algo más: Máquina virtual de Java(JRE) versión 1.5 o superior.







Descargar de

<http://www.softpedia.com/es/descargar-Kettle-80094.html>

Utilizar para

implementar los procesos de extracción, transformación y carga de datos. El uso de kettle permite evitar grandes cargas de trabajo manual frecuentemente difícil de mantener y de desplegar.

Funciones del software

-  Es muy intuitiva, conceptualmente muy sencilla y potente.
-  Es rápida y ágil a la hora de realizar los procesos masivos.
-  Permite leer y escribir de cualquier base de datos, sin necesitar grandes recursos de hardware.
-  Al realizar transformaciones muy complejas puede dar resultados no deseados.
-  La ayuda está un poco pobre, en algunos componentes es muy reducida.
-  La evolución de la herramienta es un poco lenta.

La informatización como parte del avance tecnológico, demanda una elevada capacidad tecnológica y operativa, lo que trae consigo a gran escala la utilización de modernos medios de procesamiento de la informa-



Renier Gutiérrez Prendes

renier14018@mtz.jovenclub.cu

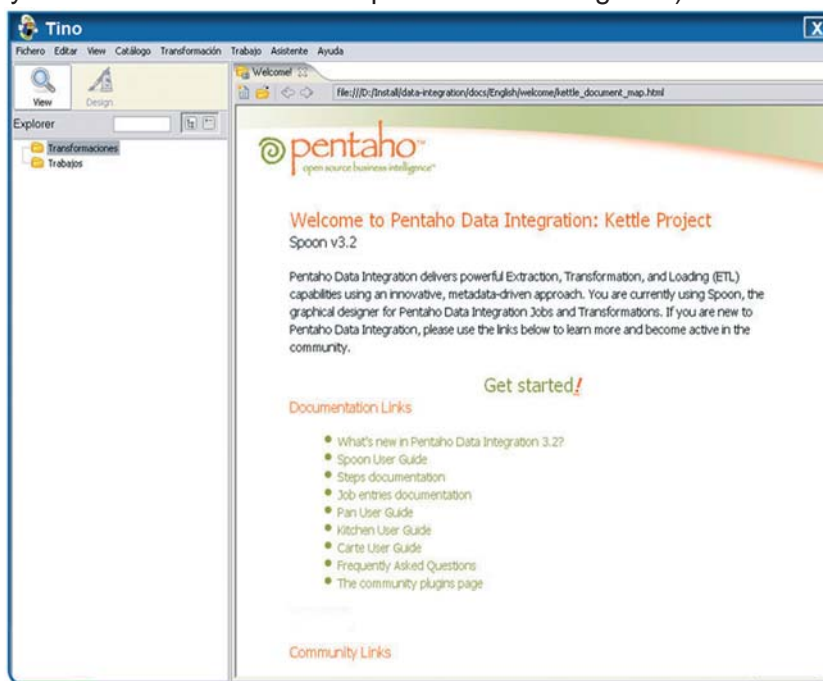
Joven Club Los Arabos 1

ción, entre los que se encuentra el Pentaho Data Integration (Kettle).

Pentaho Data Integration(PDI) es un motor de transformación, y desde el principio se observa que ha sido diseñado para cubrir las necesidades en la integración de datos. La plataforma Open Source Pentaho Business Intelligence cubre amplias necesidades de análisis de los datos y de los informes empresariales. Las soluciones de Pentaho están escritas en Java y tienen un ambiente de implementa-

de las transformaciones, PAN para la ejecución de los trabajos y las transformaciones, CHEF para el diseño de la carga de datos y KITCHEN para la ejecución de los trabajos Batch diseñados con CHEF.

Incluye herramientas para realizar consultas, generación de informes y reportes, análisis interactivo, tableros de mando, extracción, transformación y carga de datos (ETL) / integración de datos, minería de datos y un servidor para la plataforma de BI (Business Intelligence).



Valoración
1-10

8

ción también basado en este lenguaje. Eso hace que sea una solución muy flexible para cubrir una amplia gama de necesidades empresariales.

Es una herramienta de PDI que permite implementar los procesos extracción, transformación y carga de datos (ETL), es de código abierto compuesta por cuatro componentes fundamentales: SPOON para el diseño gráfico

Conclusiones

Kettle es una potente herramienta capaz de manipular y transformar información en todos aquellos proyectos dónde sea necesario trabajar con datos. Su solución para cubrir las necesidades de extracción, validación y carga de datos desde múltiples fuentes de origen y en diferentes entornos puede resolver muchos problemas.



ExtJS Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium III o superior
Memoria: 256 MB RAM
Instalación: 100 MB
Disco Duro libre: 500 MB
Sistema Operativo: Multiplataforma
Algo más: Zend Studio for Eclipse

Descargar de

<http://www.programas-gratis.net/b/learning-extjs>

Utilizar para

una librería Javascript que permite construir aplicaciones complejas en Internet.

Funciones del software

- Existe un balance entre Cliente–Servidor.
- Comunicación asíncrona.
- Eficiencia de la red.
- Necesita una plataforma. En este caso se depende de ExtJS para mostrar los componentes y hacer el render de la aplicación.
- El JavaScript no es tan rápido como se desea.
- Descargas lentas. Al ser aplicaciones grandes hace que el tiempo de descarga sea mayor al de una aplicación web tradicional.

ExtJS es una biblioteca de JavaScript para el desarrollo de aplicaciones web interactivas usando tecnologías como AJAX, DHTML y DOM. Originalmente fue construida como una extensión de la biblioteca YUI, en la actualidad puede usarse como extensión para las bibliotecas jQuery y Prototype. Desde la versión 1.1 puede ejecutarse como una aplicación independiente y actualmente



Walberto Díaz Cobas

wdiaz0601ad@gtm.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

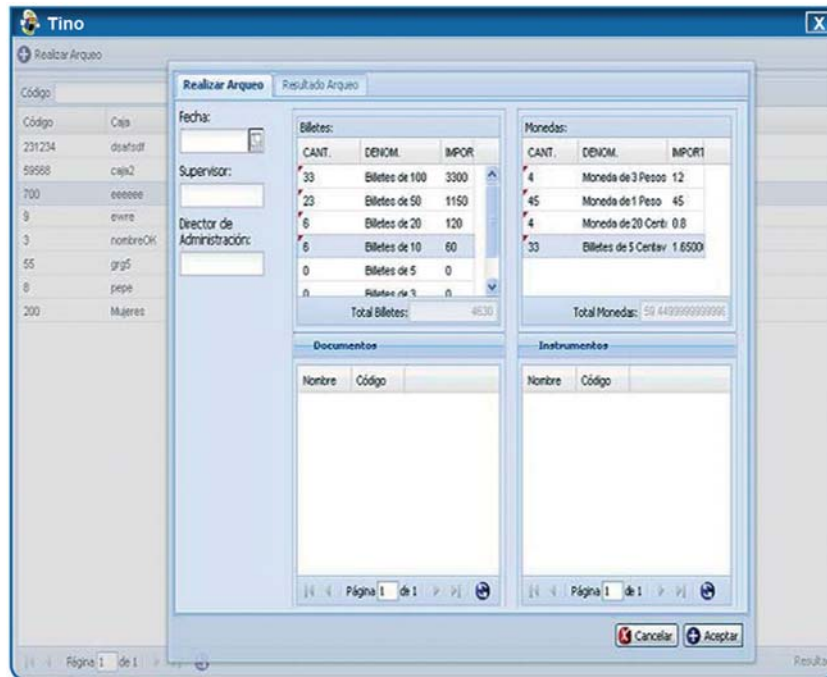
su última versión estable es 3.3.

ExtJS es una librería construida con JavaScript que proporciona una interfaz cuya potencia radica en la rica colección de componentes para el diseño de interfaces del lado del cliente. Tiene incluidos la mayoría de los controles de los formularios Web incluyendo tablas para mostrar datos y elementos semejantes a la programación desktop como los formularios, paneles, barras de herramientas, menús y muchos otros. Dentro de su librería de componentes incluye componentes para el manejo de datos, lectura de

entorno semejante a una multimedia de escritorio. Este funciona como un motor que permite crear aplicaciones Web mediante JavaScript.

Una de las grandes ventajas es que permite crear aplicaciones complejas utilizando componentes predefinidos, así como un manejador de layouts similar al que provee Java Swing, gracias a esto provee una experiencia consistente sobre cualquier navegador.

ExtJS genera una ventana flotante que resulta cómoda para como funciona.



**Valoración
1-10**

8

XML, lectura de datos JSON e implementaciones basadas en AJAX. Presenta el uso de JavaScript con una programación orientada a objetos.

ExtJS es uno de los frameworks que, además de flexibilizar el manejo de componentes de la página como el DOM y peticiones AJAX, tiene la gran funcionalidad de crear interfaces Web de usuario bastante funcionales con un

Conclusiones

ExtJS, como librería JavaScript, resulta sencilla de trabajar, pues se avanza mucho en la realización de una aplicación Web con pocas líneas de código, lo que hace que el proyecto se haga en menos tiempo y con una calidad óptima. Este constituye hoy, por su facilidad de uso y su estandarización, una de las librerías más usadas.



EclipseCrossword 1.2.57

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Celeron, 2.66 GHz

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 536 KB

Disco Duro libre: 50 MB

Sistema Operativo: Windows

Algo más: -







Descargar de

<http://www.descargargratis.com/eclipsecrossword>

Utilizar para

el diseño y creación de crucigramas de una manera sencilla y rápida.

Funciones del software

-  Presenta una interfaz sencilla y de fácil comprensión.
-  Presenta un motor de gran alcance y rápido.
-  Permite crear páginas Web con crucigramas interactivos.
-  Se desaprovecha el espacio entre palabras en la rejilla del crucigrama.
-  La aplicación y la ayuda se encuentran en idioma Inglés.
-  En la ventana Options no se encuentra opción para cambiar el idioma.

Si es una persona que le gusta resolver cualquier crucigrama que encuentre en sus momentos de ocio, entonces, por qué no retar a sus compañeros con la creación de su propio crucigrama, y al mismo tiempo puede disfrutar durante el proceso. EclipseCrossword constituye una herramienta que le ayudará a realizar sus propios crucigramas donde solo debe tener listo las palabras y sus concep-



Yolagny Díaz Bermúdez

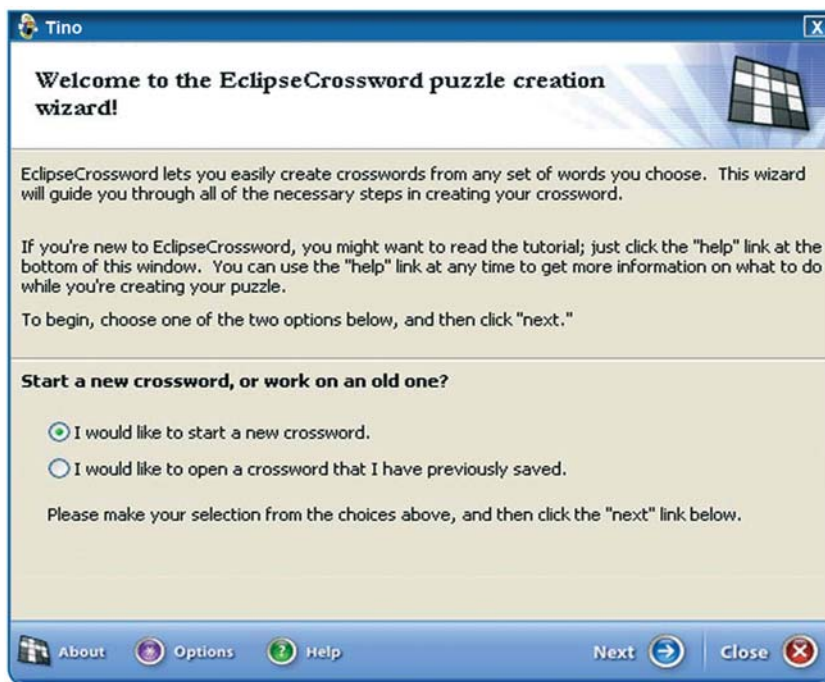
yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

tos. EclipseCrossword resulta una aplicación muy práctica para crear crucigramas de forma virtual o simplemente impresos. Es tan fácil de usar que solo se requiere que el usuario elija la temática, las palabras que aparecerán en el crucigrama y las definiciones correspondientes. EclipseCrossword se encargará del resto como las dimensiones de la malla o rejilla y la ubicación de ésta, donde se incluyen las palabras cruzadas.

Asimismo, ofrece la posibilidad de publicar su diseño en Internet como una

EclipseCrossword puede crear el crucigrama en una transferencia rápida y directa, pero tiene mucho por detrás. Muchos crucigramas se pueden terminar en una fracción segundo, y otros más grandes, más complejos tardan generalmente apenas algunos segundos. Los usuarios experimentados pueden realizar los ajustes en el cuadro de diálogo Options en dependencia de sus necesidades para que el crucigrama quede tan compacto como sea posible.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

EclipseCrossword tiene opciones de publicación y edición de los crucigramas, pudiendo variar su distribución, tamaño, color, agregar imágenes y fondos, Por cada clic allí se mostrará una nueva variante de combinación de las palabras relacionadas. Transformando este recurso educativo en un divertido juego.



Santiago Mesa Camacho

Ponente del evento internacional "Los Telecentros en apoyo a la agricultura y al desarrollo rural en el Caribe"

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

Recientemente participó en un evento internacional en República Dominicana representando a los Joven Club, ¿Podrías informar a los lectores algunos detalles del mismo?

Sí, en los días comprendidos entre el 27 y 28 de abril pasado, tuve la oportunidad de participar en el evento internacional "Los Telecentros en apoyo a la agricultura y al desarrollo rural en el Caribe, fue un evento organizado por la Fundación Taigüey, la CNSIC (Comisión Nacional de la Sociedad de la Información de la República Dominicana), la red de CATC DOM (Dominicana Comunidad puntos de acceso de red) con la colaboración y el apoyo financiero del Centro Técnico de Cooperación Agrícola y Rural UE-ACP (CTA), el mismo se desarrolló en Santo Domingo, con la participación de los responsables de Telecentros de diferentes países del Caribe dedicados al desarrollo agrícola, rural, así como representantes de las principales instituciones y socios de la CTA, como la CTU. El CARDI, el IICA, CAPAN, la UNESCO, el IDRC, PNUD, CAMI (Caribe Agro Meteorológicos Iniciativa) y CARIMAC (Caribe Instituto de Medios y Comunicación).

¿Cuáles fueron los objetivos principales del evento?

Los objetivos del Foro estuvieron encaminados a:

- Sustener un debate regional sobre las necesidades y las estrategias relacionadas con el uso de los telecentros comunitarios para apoyar el desarrollo rural y agrícola en el Caribe.
- Intercambiar sobre las mejores prácticas relevantes e innovadoras y entender mejor el contexto (políticas públicas entre otros) para el uso estratégico de las TICS en el medio rural.

- Definir lineamientos para el diseño de futuras intervenciones colaborativas regionales.

Además el evento fue propicio para entregar los premios de un concurso internacional de telecentros CTA en el Caribe.

Comentamos cuales fueron las experiencias que expuso Cuba en ese evento

Nuestro país tiene alrededor del 30% de sus instalaciones enclavadas en

que el Ministerio de la Agricultura y la Asociación Cubana de Técnicos Agrícolas y Forestales tienen implementado. Se enfatizó además en la preparación profesional del capital humano que conforman los Joven Club y la calidad del servicio prestado, así como la repercusión que ha tenido el programa en el cambio de vida de los habitantes de las zonas montañosas.

¿Qué significó para ti haber participado en el evento?

Primero, fue un verdadero honor repre-



zonas montañosas y rurales, eso significa que muchos de nuestros servicios están dirigidos al beneficio de los habitantes de esas zonas, específicamente en el tema curso que es nuestro principal servicio, anualmente se gradúan más de 70 000 usuarios en las diferentes modalidades que ofertamos, además de los servicios de navegación nacional, biblioteca digital, etc, hoy los Joven Club brindan una importante contribución al Programa de Desarrollo Agrícola Municipal (PADAM) que se lleva a cabo en varios municipios del país, como punto de acceso clave al desarrollo agropecuario del país a través de las páginas y sitios web

sentar a nuestro país y a los Joven Club en un evento internacional. Se mostró marcado interés en conocer las experiencias de Cuba relacionado con el apoyo de los Joven Club al sector agrícola y al desarrollo rural, siempre mostrando mucho respeto profesional y político a las experiencias mostradas.

Fue mi primera experiencia en este sentido, también considero que el ejemplo de Cuba fue muy escuchado por todos los participantes y ser el portavoz de los resultados alcanzados significó un gran estímulo para nosotros.



¿Emite o no emite luz infrarroja el mando a distancia?



Misael Velozo Maury

misael01027@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2



Un mando a distancia o control remoto es un dispositivo electrónico usado para realizar una operación remota (telemando) sobre un aparato receptor.

Cuando el sistema mando a distancia-aparato receptor no responde es importante delimitar dónde se encuentra el problema. Como la comunicación entre ambos dispositivos se realiza mediante una señal no visible se presenta una forma de captar dicha señal de manera que se determine si el problema está en el mando a distancia o en el televisor, reproductor de DVD siglas del inglés "Digital Versatile Disc" u otro tipo de dispositivo receptor.

Para ver si el mando funciona, simplemente puede lograrse con auxilio de

una cámara o un celular que permita tomar fotografías digitales, para esto se enfoca en línea con el transmisor infrarrojo del mando y se observa mientras se presiona cualquier botón en este. En el display de la cámara digital se refleja la señal emitida por el mando a distancia como un punto brillante tal y como se observa en la imagen.

En caso contrario no se observa nada. La primera de las observaciones descritas descarta las posibilidades de roturas en el mando a distancia, mientras que la segunda de las observaciones pone en evidencia la falta de funcionamiento en el mando lo cual en algunas ocasiones resultan ser las baterías.



La
REVOLUCIÓN
soy yo

DEL:
DINOS QUE
OTRA COSA
ENEMOS
E HACER.

www.juventudrebelde.cu



Correos electrónicos de nuestros lectores

Nos han escrito muchas personas, quienes nos hacen conocer sus opiniones sobre la revista, y preguntas que respondemos aquí.

✉ *De: Nelson País: Perú*

Buen día, le hablo desde Perú, estaba navegando por la web y pude ingresar a portal de la revista de Joven Club, bien sucede que estoy en proceso de implementar una plataforma educativa utilizando Joomla, le pediría su colaboración respecto a este tema ya he logrado instalarlo tanto el server como el propio Joomla, lo que me falta es complementar la administración del Joomla, espero que me ayude en este proyecto para el beneficio de mis estudiantes y mi centro educativo y me parece muy excelente las revistas que publican las compartiré con mis alumnos.

gracias por todo.

Un saludo fraternal y afectuosos desde Perú

P.D. enviarme direcciones web, archivos pdf, cualquier archivo para analizarlo y poder manejar adecuadamente el Joomla...

Nelson, agradecidos de antemano el mensaje anterior, pues nos reconforta saber que nuestro trabajo con la revista le es útil a muchas personas en el mundo, y si además de presentar nuestros artículos a los lectores podemos ayudarlos en su quehacer diario desde nuestra modesta posición, ya nos sentimos recompensados.

Con relación a la plataforma Joomla, poseemos alguna documentación que le enviaremos, esperando que les ayude a usted y a sus alumnos a desarrollar los conocimientos sobre este CMS.

✉ *De: Jorge Grau Martínez País: Cuba*

Hola:

Quisiera ante todo felicitarlos por el trabajo que vienen realizando con la revista. Me gustaría pudiesen ayudarme...Estoy en busca de un tutorial de webmaster...no un simple tutorial para hacer páginas webs...creo que ya cuento con los conocimientos básicos. Quisiera contar con un tutorial que no solo hable de las tecnologías relacionadas con el trabajo de un webmaster (html, javascript, css, php), sino también que trate sobre otros asuntos relacionados como la accesibilidad de un sitio, la usabilidad, el diseño, la promoción del mismo...o sea, un tutorial completo sobre el tema. Se los agradeceré eternamente!. Saludos cordiales

Muchas gracias por escribirnos, siempre estamos muy atentos a los email, de nuestros lectores, y damos las respuesta en la sección El foro, por ende una de las más leídas. Sobre su pregunta del tutorial, enfocado más a la parte de accesibilidad y diseño como tal, puede usted acceder a esta dirección y descargar un documento, que puede serle muy útil. <http://revista.jovenclub.cu/files/manualaccweb.zip>

✉ *De: Roberto F. Campos País: Cuba*

Soy periodista de prensa latina. y estoy interesado en introducirme en el mundo de Linux. no pude asistir el sábado que determinaron para obtener programas y repositorios. Yo tengo el Ubuntu 10.4 pero lo probé y evidentemente le faltan los repositorios además que yo no sé nada y solo estoy dando los primeros pasos.

Me interesaría saber si hay la posibilidad de copiar algunas variantes de sistemas operativos, como el cubano por ejemplos y otros programas para poder comenzar a practicar realmente. yo pretendo tener una partición con Linux y la otra para el trabajo cotidiano con xp que es el que trabajo.

Por favor, les rogaría me informaran si existe alguna otra posibilidad de copiar estos programas, a quien debo llamar o enviarle email y acudiría con un HDD externo para las copias.

Les agradezco la atención, saludos cordiales

Un placer contar dentro de los lectores de la revista, con un periodista y de la Agencia Prensa Latina, con un merecido y ganado respeto en la divulgación de noticias de Cuba y el mundo. También nos agrada muchísimo, que esté usted comenzando en el mundo del software libre, con la instalación ya de una distribución de GNU/Linux. Es lo que nos hace libre de la dominación del software propietario, que además de muchas trabas, y falta de posibilidades, Cuba no tiene acceso legal al popular sistema Windows, por estar bloqueado hace más de 50 años, un bloqueo que como sabe, en las Naciones Unidas ha sido denunciado, y votado por su eliminación 19 años seguidos. Sobre la pregunta que nos hace, pues puede acercarse al Palacio Central de la Computación en Centro Habana, y preguntar por los compañeros de Tinored, donde se encuentra en el FTP, todo el repositorio para GNU/Linux, es sus diferentes variantes, y en el Centro de Información, pueden ayudarle, con nuevas opciones de las distribuciones cubanas, siendo la más conocida, el Nova.



Algunos juegos de aventuras con licencia freeware



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

Para aquellos que se toman un tiempo para desconectar de la presión diaria con un juego de computadora y gustan además de las aventuras, pueden combinar ambas cosas con juegos de aventuras, que además presentan licencia freeware, es decir que pueden descargarlos desde Internet. La selección que aquí se muestra puede jugarse sobre la plataforma Windows con sus diferentes sistemas operativos.

Algunos juegos de aventura:

Octodad

Este juego está dirigido a un público infantil pero eso no quita que sirva para aquellos a quien también le interese jugar con retos sencillos. Octodad es un papá pulpo con muchas actividades dentro de un hogar, los desarrolladores del juego han diseñado los escenarios como una casa muy moderna en la cuál la temática central gira sobre como debe realizar las tareas un pulpo de familia. La idea de un pulpo con las mismas tareas que los humanos puede ser original y divertida.

La partida se desenvuelve en el entorno de la casa con una banda sonora acorde a los movimientos del mismo por ella. Estos movimientos no son lo más flexibles que podemos creer que desarrolle un pulpo sino que puede convertirse en algo complicado. Para realizar los movimientos de las piernas y brazos debe utilizar el ratón. Luego para cambiar de espacios, y mostrar los escenarios que el participante puede ir visualizando para saber sus movimientos, se realizan con las teclas A y D.

Plataformas para las que sirve: Windows 2000, XP, Vista y 7.

Aether

Este juego es un juego infantil que tiene una trama sobre una aventura espacial. Los juegos para niños como estos son ligeros y agradables respetando todos los valores educativos necesarios. El entorno del juego se desenvuelve en la imaginación de un personaje protagonista de modo que los tonos y las animaciones que se utilizaron son adaptados a ambientes infantiles.

La acción del juego se centra en los viajes que realiza el

protagonista con su mascota que es como un pulpo con una gran lengua. La dinámica del juego es sencilla y podrán jugar con el mismo niños menores de 10 años. Se trata de qué con la mascota el usuario podrá agarrarse de nubes y asteroides para balancearse hacia otros espacios. En cada planeta el usuario encontrará una dificultad que es la gravedad que lo fija en ese planeta y que para liberarse deberá resolver una especie de acertijo. Es un juego divertido para todos los niños.

Plataformas: Windows 98, 2000, ME, XP, Vista y 7.



Yo Frankie

Este es un videojuego desarrollado en 2008 por Instituto Blender, parte de la Fundación Blender. El juego está basado en 'Frankie', un personaje de la película de Big Buck Bunny. El usuario maneja a Frankie a lo largo de varios niveles, en donde hay que atacar y defenderse de los otros animales. Se les puede pegar, coger, lanzar o lanzarles bellotas. El objetivo es conseguir cuantas más víctimas sea posible y alcanzar algún punto del mapa.

Plataformas: Windows 2000 XP Vista.

ComStation Rescue.

ComStation Rescue es un juego ambientado en aventuras espaciales, donde se tiene que jugar en perspectiva de tercera persona, en un magnífico entorno 3D. La horda Wymacet ha regresado, y han conseguido capturar ComStation C12. Debes acabar con todos los enemigos que estén dentro de la C12; si dejas tan sólo a uno vivo, tu misión habrá fracasado. Para manejar tu nave espacial, utiliza las flechas del teclado (ascender y descender) y el ratón para determinar la dirección. Podrás acelerar con el botón derecho del ratón, y disparar con el botón izquierdo. A medida que vayas destruyendo naves enemigas, podrás ir recogiendo su energía para reforzar la tuya, pero cuidado, porque si disparas a dicha energía antes de recogerla, la perderás. Esto te obligará a no ir disparando a lo loco y a vigilar bien tus pasos.

Plataforma: Windows 98, 2000, ME, XP y Vista.

Ratmania

Este es un juego en 3D en el que tendrá que recorrer complicados laberintos guiando a una simpática rata. El mismo consta de nueve niveles diferentes y aunque no se jue-



El Nivel



Adventure Game



Aether

ga contra el reloj debe pasar el laberinto en un cierto periodo de tiempo para poder continuar en otro de nivel superior.

Al principio de cada laberinto se podrá consultar el mapa del mismo y prever una posible ruta, no hay GPS, pero en cambio sí podrá contar con algunos trucos especiales para tu amiga como son paracaídas, botas de saltos, vista con rayos X, etc.

Plataforma: Windows 2000, XP, 2003 y Vista.

Adventure Game Studio

Si gusta de los juegos clásicos como Monkey Island o Indiana Jones y las fuentes de Atlantis, Adventure Game Studio resultará delicioso, pues puedes crear una obra maestra como aquellas. Pero para conseguirlo tendrás que dedicarle mucha atención, horas y trabajo, no obstante el resultado es excelente.

Este es un proceso de creación completo. Tendrás que desarrollar los personajes, los escenarios, los objetos con los que podrá interactuar, la interfaz para el jugador, los diálogos, los inventarios, etcétera.

Para que el mismo funcione correctamente se debe contar con:

- .NET Framework 2.0 o superior.
- DirectX 9.0 o superior.

Plataformas: Windows 2000, XP, 2003 y Vista.

La aventura de Numa.

Este es un juego 3D en el que se debe controlar a Numa, un pequeño duende que tiene que recorrer lo más rápidamente posible los circuitos del juego. Para conseguir ganar las carreras tendrá que correr, saltar, subir a plataformas y utilizar su energía.

Plataformas: Windows 98, 2000, ME, XP y Vista.

Puede jugar y al mismo tiempo aventurarse en el mundo de los personajes del juego seleccionado y así desconectar de los avatares de la vida diaria y volver luego a ella con más bríos.



Octodad
Ratmania



Gesta Final, Camino a la Victoria



Ainedy Domínguez López

ainedyad06029@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Caibarién 1

Caras de asombro e incredibilidad son las expresiones de quienes, por primera vez, observan las imágenes y el ambiente del videojuego “Gesta Final, Camino a la Victoria”. Aunque se encuentra en desarrollo, son muchos los ojos que se enfocan en el primer videojuego cubano de su tipo en el país. ¡Ya causa expectativas!

En tercera dimensión, y de corte histórico, describe el período de 1956 a 1959, últimos años de la lucha de liberación armada. El videojuego destaca los escenarios donde se efectuaron los hechos y combates más importantes librados por el Ejército Rebelde, iniciados el 2 de diciembre de 1956. Justo comienza con el desembarco del Granma, y el jugador, convertido en un rebelde más, podrá ser parte de la historia librando batallas hasta el primero de enero de 1959. No es solo una aventura, es también, una forma más amena de conocer como se desarrollaron algunos hechos que dieron lugar a la Revolución Cubana.

De manera general, será, un videojuego de acción, desarrollado en tres dimensiones, exclusivamente para PC, correrá solamente sobre la plataforma Windows y la vista del jugador será 1ra persona.

Para su producción se utiliza el Visual Studio 2005 y el lenguaje de programación Visual C++. Que aunque es de licencia propietario, para la construcción y para el manejo del motor de juego 3D, es el más efectivo. También se utiliza el lenguaje de script Simkin. El motor Génesis 3D y el kit de herramientas de Génesis 3D son utilizados para el diseño y comportamiento de la plataforma de juego, el MilkShape 3D 1.8.1 y el 3D Studios Max 9.0 se utilizan para el diseño y animaciones 3D, el Adobe Suite CSS 3 se emplea en el tratamiento gráfico 2D, el Sony Vegas 5.0, el Fruity Loops y el SoundForge son utilizados para el tratamiento de video y sonido.

Para guiar y brindar mayor organización al proceso de producción es utilizada la metodología SCRUM @ RUP, en lo que a ingeniería de software se refiere.

Gesta Final contará con 10 niveles, en estos momentos se encuentra en etapa de desarrollo el nivel 3, está previsto que para el 2012, se lanzará la primera versión del produc-

to. Se espera sea un videojuego bien acogido por los usuarios y de gran aceptación, principalmente por su contenido histórico y por lo entretenido de su despliegue, pretendiendo instruir y fomentar el aprendizaje de la Historia de Cuba, sobre todo, durante el período donde se centra su trama, y de la misma forma, crear un atractivo único que llame la atención de todas las personas que invierten su tiempo en videojuegos del mismo corte, pero que no aportan valores y conocimientos tan reales.



El diseño de ambiente del juego se basa desde el relieve de la zona, la flora, la fauna, el horario en el que se desarrolla la acción, etc... todo en los ambientes reales donde sucedieron los hechos. Se ha trabajado cuidadosamente en el momento de graficar la historia, es importante no ser esquemáticos, hemos sido muy exigentes para ambientar los escenarios del juego, de manera general depende muchísimo el consumo, o no, del producto si posee este un buen diseño. Intentado simular un mundo real al jugador, sin afectar la idea inicial y el concepto del juego.

El diseño actualmente se trabaja bajo cuatro fases:

- 1- Boceteo del nivel e implementación de las ideas.
- 2- Selección y estudio de una zona real, sugerente a la planteada en el boceto.
- 3- Recopilación de recursos para el proceso de texturización.
- 4- Diseño e implementación de las escenas siguiendo panorámicas en 360 grados.

En la etapa final (jugable), el jugador podrá escoger solamente 1 personaje de tres existentes en el juego. La diferencia entre ellos, está dada por algunas características como la edad, peso, tamaño, personalidad, y habilidades con el armamento.

Cada personaje inicia con tres tipos de armas: un arma cuerpo a cuerpo, un arma corta y un arma larga, pero no precisamente estará obligado a transitar con ellas por toda la campaña, podrá cambiar su armamento en el momento oportuno. Es importante las características del personaje elegido porque de allí depende del porcentaje de efectividad con una u otra arma, la velocidad en la que podrá correr, la máxima altura que tomará al saltar, el buen sen-



El Nivel



Menú principal



El desembarco

tido de la orientación, etc...

Mencionando algunos niveles:

Nivel: 1 se emarca en el Hecho histórico: El desembarco del Granma. Objetivo (s): Desembarcar y ocupar posición el la vanguardia.

Nivel: 2 se emarca en el Hecho histórico: Combate de Alegría de Pío. Objetivo (s): Retirarse a través del cañaveral.

Nivel: 10 se emarca en el Hecho histórico: Batalla de Santa Clara.

Con la baja tecnología y los pocos recursos con los que se cuenta el proyecto ha podido seguir algunos estándares importantes, que de poder mantenerlos pudiera tener muy buena aceptación por parte de los consumidores.

La gran diferencia está, en hacer un juego shooter combinado con técnicas educativas actuales, sin perder la esencia de estos tipos de videojuegos. El principal objetivo es disminuir un poco la violencia a pesar de que nuestro videojuego basa su historia en combates y acciones bélicas.

De manera general se escribe una historia, se conforma una mecánica para el juego y por último se implementan todos los procesos. Para la realización de esta última etapa se llevó a cabo una evaluación de todas las herramientas a utilizar para completar esta tarea.

La problemática del equipo de desarrollo fue mayor la selección de las herramientas, incluyendo el motor gráfico tridimensional. Todo dependía de poder recrear la historia planteada y a la vez, poder entregar un producto que pueda ser consumido por la gran mayoría, que los requerimientos mínimos del juego vayan de acuerdo a las computadoras con prestaciones medias.

Luego de hacer varios análisis se asume Genesis 3D como motor gráfico. Primeramente por sus licencias de uso y luego por no ser tan exigente en cuanto a rendimiento y tecnología de hardware se refiere. Logicamente la herramienta tiene limitaciones, pero está acorde a las funciones que necesita el equipo. La calidad del producto es saber trabajar en función de estas limitantes y cautivar a los jugadores con la creatividad.

Cayosoft es el nombre del equipo que sabiendo algunos de los percances que depara el complicado camino que traza el desarrollo de un videojuego, lleva a cabo esta tarea. Digna de reconocimiento es la labor realizada por estos jóvenes, que se imponen a las carencias y limitaciones que amenazan el desarrollo del proyecto. Durante la exposición de las primeras ideas, por lo ambicioso que se presentaba el proyecto, fueron tildados de locos; pues bienvenida sea la locura si viene pregnada de creatividad y perseverancia. Un equipo que desde el municipio de Caibarién, en Villa Clara, va dando vida a: "Gesta Final".



Ejemplo de los ambientes del juego



FIFA 2011 un año más ganando el terreno



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

La saga FIFA vuelve a triunfar. Y es que el mundo del videojuego ya tiene sus propias costumbres, siendo una de ellas, inmutable, la salida de dos pesos pesados del género deportivo en los últimos meses del año; hablamos, por supuesto, de los videojuegos Pro Evolution Soccer y FIFA.

El fútbol con mayúsculas regresa a nosotros con la nueva entrega de FIFA 11. Con muchas mejoras incorporadas para continuar llevando más allá la saga de EA Sports. En ésta ocasión, y con el 11 como número característico. El juego no sólo ha mejorado en términos jugables, sino que también ofrece características novedosas y muchas más opciones con las que sacarle aún más rendimiento.

A pesar de la dificultad que trae consigo mejorar año tras año una fórmula de creación de videojuegos, y de cargar a sus espaldas críticas de falta de imaginación, EA Sports está demostrando una versatilidad que, que supera al menos en este año, a otros juegos del mismo corte.

La experiencia que ofrece FIFA 11 está más depurada que nunca, y hay que reconocer que se trata de la mejor entrega de la franquicia aparecida hasta la fecha. Es, además, un título muy enfocado hacia las opciones en línea, la conexión con los servidores oficiales, y la constante actualización, para que sientas que formas parte de algo muy grande.

En el Modo Carrera será donde pasemos la mayor parte del tiempo por lo que respecta a la experiencia individual, y es que es la suerte de Modo Manager remozado que presenta el videojuego. Si bien en las ediciones de consola podemos llevar a cabo nuestra carrera como futbolista -Convértete en Profesional-, como entrenador -Modo Manager- o en una simbiosis de ambas que nos permite decidir los destinos del equipo desde los despachos, en PC el Modo Carrera sigue siendo exactamente el mismo que en FIFA 10, sin rastro alguno de estas novedades.

El modo carrera está renovado y es más llamativo para la versión en consola, combinando dos de los modos más populares de años anteriores: el Be a Pro y el Manager. En ésta ocasión tenemos la posibilidad de comenzar el modo

carrera como futbolista, manager, o en la forma de un jugador-manager. En la versión para PC el Modo Carrera sigue siendo exactamente el mismo que en FIFA 10, sin rastro alguno de estas novedades.

Por otra parte el videojuego mantiene idéntica línea en cuanto a opciones de modalidades jugables que FIFA 10, con muy pocos cambios. Todas las alternativas multijugador se mantienen, con la posibilidad de disputar amistosos rápidos contra usuarios de todo el mundo así como la presencia de las ligas y torneos on-line y los partidos de exhibición en los que cada usuario adopta un rol (Partido Online por Equipos) y a los que en esta edición para compatibles no se suma la presencia de los porteros como sí estaba disponible en consolas. Por último debutan los Vestíbulos de Partidos, con los que podremos tener un control mucho mayor sobre todo lo que sucede en las partidas a través de internet que se celebran en todo el mundo y sobre las nuestras propias.



A la hora de jugar la física realiza un trabajo ideal, al igual que las animaciones y los movimientos de los jugadores. Destaca el sistema Pro Passing, que hace que los pases sean más realistas y que no se limiten a movimientos repetitivos y predecibles. Ahora cada pase estará condicionado por la situación del momento, así como por el jugador que lo esté realizando y el que lo reciba. Hay que destacar, en otro orden de cosas, la posibilidad de ponernos solo como portero, incluso de manera permanente. Si decidimos que nosotros queremos jugar solo como portero, no habrá nada que nos detenga para hacerlo. En su posición, tendremos la oportunidad incluso de salir del área e intentar meter gol en portería contraria mientras dejamos nuestro lado del campo desprotegido. No es recomendable, pero muestra de forma clara y directa la libertad con la que se ha decidido implementar el control total y directo del guardameta.

En lo que se refiere a equipos y clubes el videojuego vuelve a hacer gala de esa obsesiva atención por el detalle y la cantidad que siempre ha caracterizado a las series FIFA. Se suma en esta ocasión la Liga Rusa con todos sus equipos de la primera división al conjunto de países licenciados, lo que se traduce en que clubes tan importantes como



Modo Carrera

el CSKA, el Zenit o el Rubin Kazan por fin tienen representación en el videojuego. Con esta el número de ligas se eleva hasta las 25, sumando además un buen número de equipos europeos y sudamericanos al margen, así como una gran cantidad de selecciones nacionales.

El modo Conviértete en Profesional (Virtual a Pro), por su parte, es muy continuista y se basa también en lo que ya pudimos ver el año pasado.

De nuevo tenemos cuatro temporadas para tomar el control de nuestro único futbolista –real o inventado- y tendremos como principal meta convertirlo en héroe de la selección nacional. Una vez más pasaremos por todos los objetivos que temporada a temporada nos propongan –tirar X veces a puerta, marcar un determinado número de goles, etcétera- y, en el momento en que cojamos la capitania del club, podremos administrar nosotros mismos aspectos como el once inicial o las tácticas.

Paco González y Manolo Lama son de nuevo las voces que amenizan los encuentros, dando mayor realismo y familiaridad al desarrollo de los partidos. Sus comentarios son cada vez más profundos y variados, llegando incluso a contar anécdotas sobre los equipos que están jugando cuando la acción no da lugar a comentarios demasiado emocionantes.

En cuanto a los efectos de sonido, hay más gritos y sonidos de alegría que nunca y es posible personalizarlos para cada equipo. Se pueden cambiar y definirlos a razón del momento, como la celebración de goles, presentación de jugadores o la llegada a la mitad del partido. Y si la banda sonora del juego no te convence, siempre queda la opción de reproducir las canciones que tengamos almacenadas en el disco duro.

Poco más que añadir; FIFA 11, vuelve a ser, un año más, el rey indiscutible del deporte rey en los videojuegos. Electronic Arts y su división EA Sports con EA Canadá a la cabeza, han conseguido un excelente juego de fútbol que cumple todas las expectativas y deja más que satisfecho. Los fans del deporte rey y de la saga de EA van a tener juego para rato, y descubrirán que los desarrolladores continúan mejorando su juego para que siga complaciendo a los usuarios.

Referencias

- 1- <http://www.sosgamers.com/2010/10/analisis-fifa-11/>
- 2- <http://www.3djuegos.com/9686/fifa-11/>
- 3- <http://www.videojuegos.tv/>





Desproteger hojas de Excel



Damaris Martínez Rodríguez

damaris05014@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 1

Para desproteger las hojas de cálculo de Excel cuando se ha olvidado la contraseña, existe un método.

- 1- Una vez que se abre el archivo hacer clic en el menú Herramientas / Macro y seleccionar Editor de Visual Basic
- 2- En la ventana a la izquierda aparece el Explorador de proyectos hacer doble clic sobre el nombre de la hoja de cálculo protegida.
- 3- Aparece la ventana de código y escribe allí el siguiente código:

Sub DesprotegerHoja()

Dim i As Integer, j As Integer, k As Integer

Dim l As Integer, m As Integer, n As Integer

On Error Resume Next

For i = 65 To 66

For j = 65 To 66

For k = 65 To 66

For l = 65 To 66

For m = 65 To 66

For i1 = 65 To 66

For i2 = 65 To 66

For i3 = 65 To 66

For i4 = 65 To 66

For i5 = 65 To 66

For i6 = 65 To 66

For n = 32 To 126

Pass\$ = Chr(i) & Chr(j) & Chr(k) & Chr(l) & Chr(m) & _

Chr(i1) & Chr(i2) & Chr(i3) & Chr(i4) & Chr(i5) & _

Chr(i6) & Chr(n)

ActiveSheet.Unprotect Pass\$

Debug.Print Pass\$

If ActiveSheet.ProtectContents = False Then

MsgBox "Una posible clave es: " & Pass\$

Exit Sub

End If

Next n

Next i6

Next i5

Next i4

Next i3

Next i2

Next i1

Next m

Next l

Next k

Next j

Next i

End Sub

4- Para ejecutar el código, hacer clic en el menú Ejecutar y luego en Ejecutar Sub/UserForm o presione la tecla F5, el cual le devolverá un mensaje con la posible clave, dar clic en Aceptar.

Distribución de teclado en ambientes gráficos en GNU/Linux



Juan Enisbel Rodríguez Pérez

juan@ssp.jovenclub.cu

Dirección municipal Yaguajay

Cambiar distribución de teclado en ambientes gráficos en GNU/Linux

En ambientes gráficos cuando se necesita cambiar la distribución de teclado por ejemplo de inglés a español para emplear la ñ, los acentos y demás si se tiene instalado kde puede hacerse a través del panel de control, en Gnome y otros entornos se cuenta con applet para esto pero si empleamos otros ambientes como LXDE (Lightweight X11 Desktop Environment) no cuenta con estos applet, ahora bien una forma de realizar el cambio de la distribución de teclado y que funcione para todos los ambientes gráficos puede lograrse así:

1- Como root edite el fichero de configuración del servidor gráfico ejecutando

`nano /etc/X11/xorg.conf`

2- Buscar la sección de los dispositivos de entrada correspondiente al teclado, si ya existe modificar la línea correspondiente a la distribución de teclado Option "XkbLayout" "us,es" aquí estamos definiendo que vamos a emplear inglés y español, pueden definirse más distribuciones separadas por coma .

3- Agregar una nueva línea con la opción para el cambio de la distribución de teclado. Option "XKbOptions" "grp:alt_shift_toggle" En este caso se emplea como opción de cambio la combinación ALT+SHIFT por lo que la sección completa pudiera quedar así

Section "InputDevice"

Identifier "Generic Keyboard"



```
Driver      "kbd"
Option     "XkbRules"    "xorg"
Option     "XkbModel"    "pc105"
Option     "XkbLayout"  "us,es"
Option     "XKbOptions" "grp:alt_shift_toggle"
EndSection
```

4- Reinicie el servidor gráfico y podrá cambiar de una distribución de teclado a otra mediante la combinación ALT+SHIFT.

Sincronizar réplicas de una base de datos



Madelyn Ledesma Ramos

madelyn03014@pri.jovenclub.cu

Joven Club Minas de Matahambre 1

Usar Access para crear y sincronizar réplicas de una base de datos es muy útil para resolver conflictos entre diferentes versiones de una base de datos.

Al crear una réplica la convierte en Maestra de Diseño, lo que significa que es la única copia cuya estructura se puede cambiar.

Puede hacer tantas réplicas como necesite y sincronizarlas utilizando la opción Sincronizar del menú Replicado.

1- Si la base de datos tiene una contraseña, desactivarla seleccionando Herramientas/Seguridad.

2- Activar Anular contraseña de la base de datos.

3- A continuación, teclear la contraseña actual en el diálogo Anular la contraseña establecida para la base datos.

4- Hacer clic en Aceptar.

5- Del menú principal Herramientas, seleccionar Réplica.

6- Después haga clic en Crear réplica.

Proteger documentos Word



Maribel Yhanes Hernández

maribel01013@pri.jovenclub.cu

Joven Club Sandino 1

Podemos proteger documentos de Word aplicando contraseñas de lectura y escritura.

1- Nos vamos a el menú Herramientas y en el desplegable hacemos clic en Opciones.

2- En la ventana que nos sale a continuación elegimos la pestaña Seguridad y de ésta manera accedemos a la ventana que nos interesa.

3- Si lo que queremos es proteger el documento de Word para que nos pida una contraseña al abrir el mismo, la introduciremos en el campo Contraseña de apertura, también podemos elegir el tipo de cifrado haciendo clic en el botón Avanzadas, y le damos a Aceptar para salir y guardar.

Si lo que queremos es proteger el documento para que no se pueda escribir en él, introducimos una contraseña en el campo Contraseña de escritura.

Activar opciones del menú Herramienta



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Copia el siguiente texto en el bloc de notas (lo que está en Negrita) y guardarlo con el nombre de "folderoptions.reg"

Windows Registry Editor Version 5.00

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\
CurrentVersion\Policies\Explorer]
"NoFolderOptions"=dword:00000000
```

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet
Explorer\Restrictions]
"NoBrowserOptions"=dword:00000000
```



¿Cómo bloquear un sitio web no deseado en Ubuntu Linux?



Yenima Torna Clavero

yeni01023@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 2

Si el equipo de Ubuntu es usado por alguien más, además de usted mismo, es posible que desee restringir ciertos sitios de Internet y asegurarse de que no se abran en el sistema. Es muy simple no requiere ninguna aplicación extra, sólo tiene que hacer una simple inscripción en el fichero: /etc/hosts.

/etc/hosts -----> este archivo es muy importante porque se ocupa del DNS y manejo de Internet en los sistemas basados en Linux.

1- Para bloquear parte de la apertura del sitio, abre el archivo /etc/hosts y escribe el siguiente comando en el terminal:

- gedit/etc/hosts

2- añadir lo siguiente:

- 127.0.0.1 domain.com

3- Aquí sustituir domain.com con el "Nombre del dominio" que desea bloquear.

Ahora cada vez que hay un intento de abrir el sitio web bloqueado, el navegador mostrará el mensaje "Error de conexión"

Recuperar NTLDR



Antonio Marichal Morales

tony01024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

Muchas veces al encender un ordenador con Windows XP aparece un mensaje de error que indica que falta el archivo NTLDR, este problema se puede solucionar realizando la reinstalación del Sistema Operativo pero esto puede traer muchos inconvenientes así como pérdida de tiempo, a continuación explico como solucionar este problema en breve tiempo.

1- Copia en un disquete los siguientes archivos del CD de instalación de Windows XP: (están en la carpeta i386) "ntldr"; "ntdetect.*" (todos los que tengan ese nombre y con distintas extensiones).

2- Se reinicia la PC con un disquete de arranque y se copian los archivos a la raíz de la torre donde se encuentra el Sistema Operativo (Generalmente torre C)

3- se reinicia nuevamente la PC y listo... a trabajar.

Habilitar y deshabilitar el ocultar archivos ocultos con regedit



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Muchas veces cuando nos ataca un programa maligno, y es el caso más común, las opciones de mostrar archivos ocultos en el Explorador de Windows, dejan de funcionar, y de esta manera, además, no nos permite ver el virus como tal y su ya habitual archivo autorun.inf. Con este consejo, una vez realizado, podemos volver a habilitar las opciones desde el menú herramientas de nuestro Explorador de Windows.

1- Abra Inicio, Ejecutar, escriba regedit y pulse Aceptar.

2- Acceda a la clave HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\NOHIDDEN.

3- Verifique que los valores CheckedValue y DefaultValue de la parte derecha contengan sendos 2. Estos valores deben ser de tipo DWORD. Si fueran de tipo alfanumérico (REG_SZ), selecciónelos, haga clic sobre Edición, Eliminar, Sí y créelos de nuevo (Edición, Nuevo, Valor DWORD).

4- Acceda a la clave HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL.

5- Verifique que el valor CheckedValue contenga un 1 y que DefaultValue contenga un 2. Modifíquelos si fuese necesario. Sus tipos deben ser también DWORD.

6- Haga clic sobre Archivo, Salir.

Nota: HKLM representa HKEY_LOCAL_MACHINE.



Mesa Redonda de la televisión cubana



Eiker Gutierrez Reina

eiker01023@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

De qué trata el sitio: Sitio web de la Mesa Redonda de la Televisión Cubana, donde se aborda temas de la actualidad cubana y extranjera.

Utilizar el sitio para: mantenerse informado en diferentes temas de la actualidad de interés nacional e internacional.

Periódico Adelante



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

De qué trata el sitio: Sitio Web oficial del periódico Adelante de la provincia Camaguey. Órgano informativo de este territorio.

Utilizar el sitio para: mantenerse informado del acontecer provincial, nacional e internacional y afiliarse a secciones y boletines muy interesantes.

Grupo de Usuarios de Tecnologías Libres



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

De qué trata el sitio: sobre el desarrollo y utilización de tecnologías libres a nivel nacional. En el mismo se muestran noticias, artículos para la capacitación en diversos temas de software libre.

Utilizar el sitio para: conocer sobre las tecnologías libres, así como hacer uso del foro y otras opciones.



<http://mesaredonda.cubadebate.cu/>



www.adelante.cu/



<http://gutl.jovenclub.cu/>



Tutoriales.com



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: este sitio contiene la mayor fuente de tutoriales y manuales en lengua española. Se incluyen tutoriales de cocina, electrónica, informática, idiomas y música.

Utilizar el sitio para: localizar y estudiar el tutorial correspondiente a cualquiera de estas materias.



www.tutoriales.com/

Letras4U



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Sitio donde se encuentra una gran cantidad de letras de canciones es español y traducidas a este idioma.

Utilizar el sitio para: Descargar letras de canciones, y otras opciones como son, biografías de artistas, y noticias actualizadas sobre la música a nivel internacional.



www.letras4u.com/

Instituto Nacional de Recursos Hidráulicos



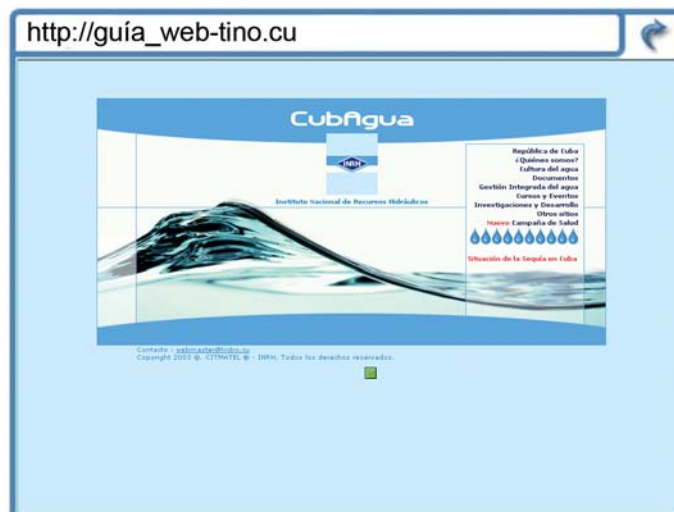
Midiala Almeida Labrador

midiala10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2

De qué trata el sitio: es el sitio web del Instituto Nacional de Recursos Hidráulicos de Cuba. Responsable de los embalses de agua en toda el territorio.

Utilizar el sitio para: informarse sobre la situación medioambiental de Cuba, así como los retos que enfrenta el país para disminuir los efectos de la sequía y más.



www.hidro.cu/



BETSIME



Issel Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Dirección Provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: esta revista informa sobre el trabajo de la Empresa Cubana, provee de datos de interés sobre la planificación e integración de las empresas cubanas, los sistemas de mercados, precios, el perfeccionamiento empresarial, etc.

Utilizar el sitio para: conocer sobre lo anterior.



www.betsime.disaic.cu/

Buscabiografías



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es un sitio que contiene las biografías de muchas personalidades del mundo, y varias opciones de búsquedas.

Utilizar el sitio para: Encontrar la biografía de alguna personalidad, conocer sobre historia y efemérides mundiales.



www.buscabiografias.com/bios

Helipad



Mariela Martínez Ramírez

mariela07025@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Colombia 2

De qué trata el sitio: Es un block de notas online que nos permitirá generar y guardar nuestros documentos ordenados por etiquetas.

Utilizar el sitio para: unos cuantos usos, como lista de tareas, lista de compras o cualquier otro tipo de documento.



http://pad.helicoid.net/home.html



GESTA



Issel Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Dirección Provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: GESTA tiene como misión la de contribuir al aumento del activo intelectual y la competitividad de sus clientes.

Utilizar el sitio para: consultar cómo crear un sistema de gestión de la calidad de los servicios en cualquier empresa, para así lograr eficiencia, competitividad, etc.

www.ntgesta.cubaindustria.cu/

Sitio informativo de cultura Imías



Enma Luisa Linares Vázquez

enma06013@gtm.jovenclub.cu

Joven Club Imías 1

De qué trata el sitio: Sitio perteneciente a la Dirección de Cultura, con todas las actividades culturales que se desarrollan en el municipio Imías, así como la historia de la localidad, proyectos comunitarios y más.

Utilizar el sitio para: informarse de todas las actividades culturales que se desarrollan en el municipio.

www.gtmo.cult.cu/municipios/imias

Radio Sancti Spíritus



Eiker Gutierrez Reina

eiker01023@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

De qué trata el sitio: El sitio Radio Sancti Spíritus la emisora del centro de Cuba informa los temas del desarrollo e informaciones de la provincia de Sancti Spíritus.

Utilizar el sitio para: conocer diferentes temas de importancia dentro de la provincia y otros municipios aledaños a la misma, y a nivel nacional como internacional.

www.radiosantispíritus.icrt.cu/



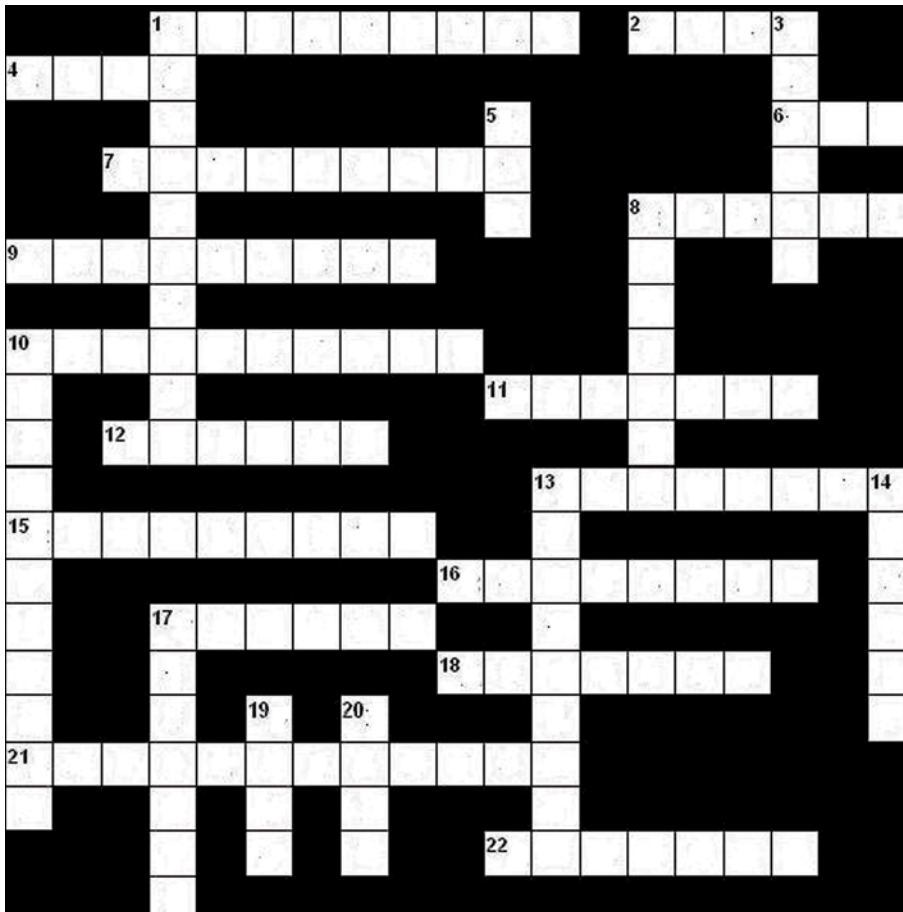
Crucigrama



Alina Arce Coto

alina07045@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José de las Lajas 4



Horizontal

1- En administración de color, pureza del matiz de un color, que va desde el gris hasta el color puro. 3- Subdivisión de una red IP. 5- Acrónimo de Packet Assembler/Disassembler. 8- En almacenamiento de datos cantidad mínima de espacio en disco que se puede asignar a un archivo. También se conoce como unidad de asignación. 10- Resaltar un bloque de datos o texto para especificarlo con la intención de realizar con el alguna operación. 13- Estado que hace referencia a un recurso de un clúster cuando dicho recurso está en proceso de ser puesto en conexión o fuera de conexión. 14- Identificador para un servicio particular en un nodo particular de una red. 17- Archivo que se crea al arrastrar parte de un documento hasta el escritorio. 19- Utilidad que comprueba las conexiones con uno o varios hosts remotos. 20- Nivel más alto o superior en un conjunto de información organizado jerárquicamente.

Vertical

1- Protección de un sistema informático y sus datos contra daños y pérdidas
 2- Sistema de archivos
 4- Lista de programas o tareas pendientes de ejecución
 6- Línea de comunicación que se utiliza para la transferencia de datos entre los componentes de un equipo
 7- Proceso que realiza un seguimiento de las actividades de los usuarios mediante el registro de sucesos de tipos seleccionados en el registro de seguridad de un servidor o una estación de trabajo.
 8- Grupo de caracteres o bytes de caracteres que se procesan como una entidad única
 9- Mover un elemento por la pantalla seleccionándolo y manteniendo presionado el botón del mouse (ratón) mientras se mueve el ratón
 10- Sistema capaz de transmitir información en un único sentido cada vez a través de un canal de comunicaciones
 11- Parte de la pantalla donde se pueden ejecutar los programas y los procesos
 12- Área de almacenamiento que tiene formato de un sistema de archivos y una letra de unidad.
 13- Regla asociada a un objeto para regular los usuarios que puedan tener acceso al mismo y de que forma
 15- Tiempo durante el que un cliente DHCP puede utilizar una configuración de dirección IP asignada dinámicamente
 16- Asignar a una letra de unidad, puerto o nombre de un equipo a un recurso compartido para poder utilizarlo
 17- Partes de almacenamiento contiguas en un disco
 18- Traducir un valor en otro
 21- Proceso que determina lo que un usuario puede hacer en un sistema o una red
 22- Retorno de un mensaje de correo electrónico a su remitente original debido a un error



Curiosidades

Los móviles y las conexiones

El diente azul más emparejado

En principio, no encontraríamos el sentido de llamar Bluetooth (diente azul) a una tecnología de transmisión de datos; tranquilos, todo tiene un por qué...

Al parecer, un rey vikingo llamado Harald Blåtand (traducido al inglés: Harold Bluetooth) fue conocido por ser un gran comunicador y fomentar la unificación de las tribus noruegas, suecas y danesas. Harald nunca se debió imaginar que 1000 años después su nombre se asociaría a la tecnología móvil de una forma masiva.

Bluetooth fue desarrollado por ingenieros de Ericsson (compañía sueca), algo que seguramente tuvo mucho que ver en la elección del nombre.

¡Más madera!, de Finlandia...

La empresa Nokia, nombre asociado al móvil desde hace años, fue fundada en 1865, cuando Finlandia pertenecía al imperio ruso, por parte de un ingeniero llamado Fredrik Idestam y su esposa Gladys Esther, quienes establecieron una fábrica de pulpa de madera para la producción de papel en el sur del país.

La compañía, a la que bautizaron como Nokia (se llamó así por encontrarse en la orilla del río Nokianvirta), tuvo un gran éxito debido a la etapa de la industrialización en toda Europa, que elevó el consumo de papel y cartón. Alrededor de la fábrica se establecieron asentamientos humanos, y a esa comunidad también se le denominaría Nokia.

El primer teléfono móvil

El inventor del teléfono móvil fue Martin Cooper, un ingeniero eléctrico, que mientras trabajaba en Motorola realizó la primera llamada desde un móvil del mundo. Esto ocurrió un 3 de Abril de 1973 aunque el primer servicio comercial no llegaría hasta 1979, en Japón.

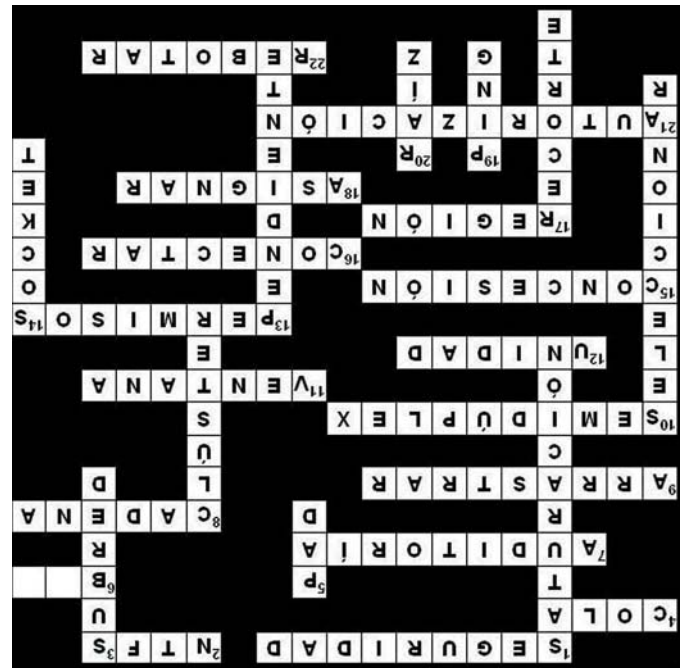
La norteamericana Motorola lanzaba el primer teléfono móvil en 1983, el Motorola DynaTAC 8000X, que pesaba tan solo 800 gramos y medía 33x4,5x8,9 cm. Su batería duraba una hora de conversación y su precio (3995 dólares de la época) no impidió que un año después se hubiesen vendido 300 000 unidades.

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?

El nombre de Android, el sistema operativo de Google, hace referencia a la novela de Philip K. Dick: ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, que posteriormente fue adaptada al cine por Ridley Scott en Blade Runner. El libro y la película se centran en un grupo de androides llamados replicantes, que son identificados mediante el modelo Nexus.

Google se encontró de frente, en los tribunales, con la familia del escritor Philip K. Dick; el motivo no fue otro que el uso por parte de Google del término Nexus, utilizado para bautizar su primer smartphone con sistema operativo Android.

Debemos aclarar, que Android no formó parte del entramado de empresas de Google hasta el 2005, año en que los chicos de Mountain View se hicieron con el "pequeño robot verde" por unos 50 millones de dólares, sentando las bases del imperio móvil que hoy conocemos. No fue hasta 2008 cuando se lanzó el primer celular con sistema operativo Android, el T-Mobile G1.



Colaboraron en esta sección

Raymond J. Sutil Delgado

la computadora de la familia cubana

Foro Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





Hostel la
victoria
chevre