



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



Un vistazo a la Informática forense



Propuesta de herramientas libre para el diseño de sitios Web



Informatización

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





Editorial Por Ernesto Rodríguez

La mirada de TINO . Cumple TINO 4 años de existencia en este septiembre, el sueño que vió la luz en el 2007 es hoy toda una realidad convertida en proeza. Esfuerzo, tesón y duro bregar ha acompañado cada día a esta Revista que ha sabido crecerse en sí misma y superar obstáculos y dificultades propias del diario de cursar. Un colectivo de colaboración joven, entusiasta y emprendedor –bajo la magistral conducción de Raymond- ha sabido mantener y desarrollar este proyecto, fruto del trabajo y la profesionalidad de quienes convergen en él. TINO acumula innegables resultados en estos años. Más de 350 000 visitas, un volumen apreciable de descargas y suscripciones, servicios estos que ha ido incorporando, pero por encima de todo está el agradecimiento de muchos por su existencia, por sus consejos, su oportuna información, su diálogo fácil y directo, su utilidad práctica, su magia que envuelve y atrapa, que apasiona y fideliza a seguidores que ven en ella una alternativa de solución a sus problemas o un espacio donde aprender, conocer y desarrollarse.

A pesar de los resultados la mirada de TINO no se concentra en el pasado, ni contempla con engañoso orgullo lo alcanzado, TINO mira adelante, al futuro, al porvenir, centra su atención en el perfeccionamiento de lo que hace, de cómo estar a tono con su tiempo, con su público, en como abrir nuevos horizontes y extender su alcance, en como estar más cerca y ser más útil a quien le necesite, es esa la única forma de la sostenibilidad, el desarrollo y el reconocimiento popular, TINO bien lo sabe.

El reto de la próxima etapa es bello y comprometedor, con este número –el 25 de la revista- se inicia también el aniversario 25 de los Joven Club a celebrarse el 8 de septiembre de 2012. Como obra de infinito amor y cariño, de arraigo y reconocimiento popular son los Joven Club la cuna que con placer engendró y con gratitud acoge a TINO. Vayamos adelante, seguros y dispuestos, comprometidos con nuestro trabajo y nuestro público. A ellos nos debemos.

El vocero

- 5 Premio Concurso 24 Aniversario de Joven Club
Joven Club, vivió el verano 2011 junto a ti
- 6 Aniversario 24 de los Joven Club
Los usuarios no comprueba los enlaces antes de abrirlos
- 7 Un fallo en Facebook permite apropiarse de páginas creadas
Google adquiere Motorola Mobility

El escritorio

- 8 Las Tablets PC y su alcance
- 11 Propuesta de herramientas libre para el diseño de sitios Web
- 14 Joven Club, Infocomunidad y las TIC
- 18 Un vistazo a la Informática forense

El laboratorio

- 24 PlayOnLinux
- 25 KMPlayer 2.9.2.1200
- 26 Synergy 1.3.1
- 27 imgSeek 0.8.6

El entrevistado

- 28 Hilda Arribas Robaina

El taller

- 29 Circuito impreso al instante

El foro

- 31 Preguntas y respuestas

El nivel

- 32 La parte vital de los videojuegos: “Motor Gráfico”

El consejero

- 38 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 41 Taringa
Yo reparo
iPhoneate
- 42 GSM Spain
3D Juegos
Savannah
- 43 Proyecto GIMP-Es
Recordalo
Base de datos de películas en Internet
- 44 SOMECE Grupo Empresarial
Proyecto Sabana-Camagüey
Archivo Nacional de la República de Cuba

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

raymond@jovenclub.cu

Producción

Norberto Penalver Martínez

norberto@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





Premio Concurso 24 Aniversario de Joven Club



Gelsy García García

gelsy@cmg.jovenclub.cu

Dirección Provincial Camagüey



Por los festejos del 24 aniversario de Joven Club fue lanzada la convocatoria del concurso para diseñar el papel tapiz que identificará esta etapa. Con la intención de reconocer la labor de nuestros trabajadores y

estimular su espíritu creativo la convocatoria quedó puertas adentro bajo el slogan: “24 años compartiendo nuestro universo contigo”.

Este año los Joven Club de Computación y Electrónica, han hecho extensiva su convocatoria no solo a los trabajadores, sino también, a todos los colaboradores, y personal que nos visita en cada instalación a lo largo y ancho del país.

De un total de 23 trabajos fue seleccionado ganador Javier Suárez Rodríguez, instructor del Joven Club Viñales I en Pinar del Río.

Se tomaron en cuenta para otorgar el premio la utilización de los elementos del manual de identidad de nuestra organización y la alegoría a la fecha conmemorativa, el uso de la gama de colores adecuados, la estructura y estética del diseño.

El premio al cartel seleccionado consiste en la publicación hasta el 20 de septiembre y distribución para su uso en todos los Joven Club del país así como un diploma acreditativo.

En estos 24 años de labor ininterrumpida el público interno de Joven Club ha sido el sustento y fuerza inspiradora para el logro los objetivos trazados: socializar el uso de las Nuevas tecnologías y conocimientos integrados sobre ellas.

Joven Club, vivió el verano 2011 junto a ti



Lisbet Vallés Bravo

lisbet@ssp.jovenclub.cu

Dirección Provincial Santi Spíritus



Con el objetivo de lograr que todos los Joven Club de Computación y Electrónica del país se convirtieran en una opción para el disfrute de este verano 2011, se realizaron diversas actividades a lo largo y ancho de la

Isla.

Cursos cortos en función de la demanda de la comunidad; competencias de juegos digitales de ajedrez, béisbol, fútbol y voleibol; y la proyección de películas cubanas e infantiles, constituyeron algunas de las opciones brindadas a todo el pueblo cubano y en especial a niños, adolescentes y jóvenes.

Celebración de cada una de las fechas conmemorativas en la etapa estival con énfasis en el día de los niños, el 26 de julio, el cumpleaños de Fidel, el 13 de agosto y el aniversario de la FMC tuvieron lugar en cada una de nuestras instalaciones. De igual forma se convocaron a diversos concursos para resaltar la relevancia de los festejos.

El verano constituye la etapa donde las energías se activan y se posee mayor tiempo para el ocio, dado que todas las instituciones escolares recesan sus actividades docentes.

Es entonces cuando nuestra organización busca alternativas de recreación sana para el disfrute de este tiempo y ofrecer conocimientos informáticos a la población. Combinados con otros organismos como el INDER.



Aniversario 24 de los Joven Club



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



El pasado 8 de septiembre se celebró en el Palacio Central de la Computación, en Ciudad de La Habana, el acto por conmemorarse el 24 aniversario de los Joven Club de Computación y Electrónica, estando presente en dicha jornada el Vice-Ministro de Informática y las Comunicaciones Boris Moreno, Raúl Vantroí Navarro, Director General de los Joven Club, y varios de los funcionarios y trabajadores de estas instalaciones.

Fue un momento preciso, para reconocer a los trabajadores de la Dirección Nacional, con 5, 10 y 20 años de trabajo ininterrumpidos al servicio de llevar la informática y las nuevas tecnologías a todo nuestro pueblo.

Participaron además, los egresados de la Universidad de Ciencias Informática (UCI) adiestrados que pasan su servicio social, en nuestra instalaciones, y que brindaron su arte a los presentes.

24 años de esfuerzos, y de labrarse un nombre Joven Club, que ha graduado ya en diferentes especialidades informáticas a más de 2 millones de cubanos. Contando con una fuerza laborar de alta calificación, pues existen en el país más de 700 Masters en Ciencias, y se preparan alrededor de 20 trabajadores, para alcanzar la categoría de Doctores en Ciencias.

“A la computación hay que darle un impulso en los años futuros” Haciendo suyas estas palabras, del compañero Fidel, los trabajadores de los Joven Club, en todo el país, han ratificado su compromiso, con la Revolución de continuar capacitando a nuestro pueblo en cada momento, pues en este medio, cada día, se aprende algo nuevo.

Los usuarios no comprueba los enlaces antes de abrirlos



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



La mitad de los usuarios de Internet, concretamente un 55 por ciento de hombres y un 50 por ciento de mujeres, continúan siendo confiados a la hora de abrir cualquier tipo de enlace. Un estudio reciente

de SPAMfighter muestra cómo los internautas prescinden de comprobar el destino de los enlaces en los que pinchan, una práctica que puede ser sinónimo de problemas de seguridad.

La compañía danesa de filtros 'antispam' SPAMfighter ha publicado según un estudio que asegura que más de la mitad de los usuarios abre enlaces de páginas Web, e-mails, redes sociales y demás, sin comprobar antes su destino. Un peligro considerable teniendo en cuenta la cantidad de enlaces que se comparten y siguen a través de redes sociales.

A pesar de que la mayoría de los encuestados se arrepiente después de abrir este tipo de enlaces, el estudio revela que el 65 por ciento de las mujeres son más confiadas al hacer clic en enlaces de su correo electrónico sin verificarlos, mientras que un 55 por ciento de los hombres abre enlaces de páginas web.

Los correos 'spam' pueden ser fuentes de múltiples fallos de seguridad, a modo de virus en todas sus vertientes que van escondidos tras mensajes publicitarios, ofertas, e incluso mensajes que parecen proceder de contactos del usuario.

Además, la red alberga multitud de sites publicitarios escondidos en diversos portales y redes sociales, que pueden 'engañar' al usuario e infectar el ordenador. Esto es sinónimo de que muchos internautas no experimentados pinchen en enlaces mientras navega sin verificar su destino o funcionalidad.



"El elevado número de personas que han hecho clic en un enlace y se arrepiente, muestra que para los estafadores es fácil engañar a las personas", comenta el fundador de SPAMfighter, Martin Thorborg. "Sólo podemos sugerir a los internautas que tengan cuidado y que se protejan contra el 'spam' y 'spyware'."

Thorborg añade que, de igual modo, es "interesante" ver cómo las mujeres parecen ser un poco más cautelosas.

Tomado de: <http://www.europapress.es/portaltic/internet/noticia-mitad-internautas-no-comprueba-enlaces-antes-abrirlos-20110909110004.html>

Un fallo en Facebook permite apropiarse de páginas creadas



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2



Un fallo en Facebook permite eliminar a los administradores originales, los creadores, de una página en la red social y que otro usuario tome el control de su contenido. Si el creador original de la página da pri-

villegios de administrador a otro usuario, el nuevo gestor puede quitar todos los poderes al responsable inicial del espacio.

Las páginas de Facebook se han convertido en todo un reclamo para los usuarios y en una fuente de información de las más utilizadas. Es muy común ver páginas de cantantes, famosos o incluso de empresas y productos con millones de fans. Los creadores de estas páginas tienen la responsabilidad de regular el contenido que se publica por lo que ser administrador de estos espacios es un trabajo importante.

Los creadores de las páginas pueden hacer que otros usuarios sean considerados administradores del espacio. Este tipo de prácticas se hace con el objetivo de que varias personas puedan gestionar los contenidos de forma que sean más dinámicos y se actualicen con más

frecuencia. Sin embargo, un portal de seguridad ha detectado un fallo en el sistema que podría comprometer la autoridad de los creadores de las páginas.

Según el portal especializado en seguridad de Sophos, se ha demostrado un fallo en el sistema que permitiría a los usuarios elevados a administradores eliminar a los creadores originales de las páginas. De esta forma, si el responsable de una página de Facebook decide ascender a un contacto para que sea administrador, podría ver como su contacto elimina sus privilegios.

El portal Naked Security asegura que esta práctica es posible y contradice las normas del servicio de Facebook. Citando una respuesta de Facebook FAQ, el portal asegura que en las condiciones de Facebook figura la cláusula: "El creador original de una página no podrá ser eliminado por otros administradores".

Para demostrar el fallo del sistema, en Naked Security han publicado un vídeo en el que se puede ver todo el proceso y se comprueba el fallo descrito.

Tomado de: <http://www.20minutos.es/noticia/1151342/0/fallo/facebook/paginas/>

Google adquiere Motorola Mobility



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Google logró la adquisición de Motorola Mobility. Compañía dedicada a producir principalmente smartphones y tablets.

La decisión de Google también desencadenó preguntas, por ejemplo cómo continuará su relación con demás proveedores de hardware, tales como Samsung, LG y HTC, que dependen de su sistema operativo móvil Android para impulsar sus negocios.

La incertidumbre de los teléfonos inteligentes y las tablets en el mercado de Android fue visto como algo positivo para el iPhone de Apple y también para el iPad.

Google se hace de nuevo con una pieza clave en el juego del negocio de las tecnologías, y es que adquirir una compañía como Motorola, con un nombre reconocido, da la ventaja de saber que ya existen.



Las Tablets PC y su alcance



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3



Muy lejos va quedando el momento en que una computadora ocupaba casi la totalidad de una habitación y para como permitía realizar solo un restringido número de operaciones. Con el desarrollo de la tecnología y la electrónica han ido disminuyendo su tamaño llegando a las muy conocidas y generalizadas computadoras personales o incluso las portátiles, pero... todo parece indicar que se continúa buscando una mayor portabilidad y versatilidad de las mismas, pues ya hoy en el mercado se pueden adquirir la Tablets PC, que no es más que una computadora portátil con la que se puede interactuar a través de una pantalla táctil o Multitáctil.

Hace algún tiempo que el término Tablet se encuentra en el mercado, por ejemplo cuando hace referencia a herramientas que permiten incorporar dibujos, trazos, diagramas, etcétera, realizados a mano a una computadora, pero las Tablets PC van más allá, vienen con un sistema operativo incorporado y permite al operario realizar disímiles funciones que llegarían a satisfacer la mayor parte de los usuarios, entre las que se encuentran:

- Lectura de historietas en pantalla.
- Navegación Web.
- Juegos.
- Consulta de documentos ofimáticos.
- Visualización de vídeos / películas.
- Reproducción de música.
- Videoconferencia.
- Llamadas telefónicas, si son 3G, sustituyendo así al teléfono móvil.
- GPS.

Esta modalidad de computadora portátil ha supuesto un avance significativo en el desarrollo de la tecnología computacional. Existen modelos que sólo aportan la pantalla táctil a modo de pizarra, siendo así muy ligeros. También hay ordenadores portátiles con teclado y ratón, llamados convertibles, que permiten rotar la pantalla y colocarla como si de una pizarra se tratase.

Las Tablets PC utilizan procesadores móviles, que consumen menos energía. El software especial que proporciona el sistema operativo permite realizar escritura manual, tomar notas a mano alzada y dibujar sobre la pantalla. Así, es útil para hacer trabajos de campo.

Los de 7 y de 10 pulgadas. Los primeros son los más fácilmente transportables, sin embargo, los segundos son más versátiles dado su mayor tamaño de pantalla, por lo que podrán utilizarse para desarrollar un mayor número de funciones con ellos. A modo de ejemplo, ambos tamaños de pantalla permiten la lectura de un libro electrónico, pero los dispositivos de 10 pulgadas, además permiten visualizar historietas con cierta comodidad. Así pues, dependiendo del uso que se pretenda dar al dispositivo se optará por uno de mayor o menor tamaño. Para utilizar a diario leyendo un libro durante trayectos en transporte público, el modelo óptimo para la mayoría de usuarios sería del entorno de las 7 pulgadas. Sin embargo, para viajes largos de varios días de duración y con la pretensión de utilizar el dispositivo para funciones más diversas, el dispositivo preferible sería uno del entorno de las 10 pulgadas.

Algunas empresas ya han empezado a comercializar tablets con pantalla LCD de más de 14 pulgadas, que puede rotar 180° sobre sí misma y una resolución XGA de 16 millones de colores. Asimismo, al conectar la tableta a un teclado estándar (mediante el puer-



to USB) se convierten en un nuevo instrumento con el que el usuario puede interactuar mediante un puntero, reuniendo en un solo equipo las prestaciones de un Portátil y un PDA.

De forma general las Tablets PC se comercializan en dos modelos básicos: modelo de pizarra y modelo convertible. El modelo pizarra parece una pantalla plana sin teclado, donde se introduce la información a través de un lápiz digital o de la propia voz. Los modelos convertibles son como los portátiles con un teclado añadido hasta que pliega la pantalla del modelo convertible sobre el teclado.

Características generales de las Tablets PC.

- Se puede utilizar el lápiz de Tablets PC para escribir en la pantalla o para controlar su equipo como lo haría con un mouse (ratón) y un teclado. También con la voz se controla su Tablets PC o dicta textos.

- Permite rotar instantáneamente la pantalla para poder trabajar con ella de múltiples formas.

- Herramientas incorporadas con Windows XP Tablet PC Edition 2005:

- * Panel de entrada de Tablet PC de nuevo diseño. El Panel de entrada se abre siempre que se va a escribir y va aumentando de tamaño automáticamente para proporcionar una experiencia de escritura natural. Este funciona perfectamente en cualquier programa basado en Windows, incluso en aquellos que no son compatibles con la entrada manuscrita.

- * Conversión mejorada de datos manuscritos en texto. Las mejoras realizadas en las características de reconocimiento de escritura simplifican el proceso de conversión de datos manuscritos en texto. La nueva característica de sensibilidad al contexto mejora el reconocimiento de datos comunes, como direcciones de correo electrónico y URL, y permite la detección automática del ancho de caracteres y

el orden de pulsaciones.

- * Microsoft Office OneNote 2003. Una solución avanzada de toma de notas para la recopilación, organización y reutilización electrónicas de notas manuscritas, texto mecanografiado, contenido Web y otros tipos de datos.

- * Windows Journal de Microsoft un accesorio básico de toma de notas que combina la simplicidad del lápiz y el papel con la eficacia de su equipo.

- * Notas rápidas. Este accesorio, que es una versión electrónica del original en papel, permite escribir notas y recordatorios, y publicarlos en su escritorio o insertarlos en otros programas.

Microsoft Windows XP Tablet PC Edition 2005 ofrece mayor compatibilidad de entrada manuscrita con los programas de Microsoft Office System. Puede insertar comentarios manuscritos en un documento de Microsoft Office Word 2003, anotar una presentación de Microsoft Office PowerPoint 2003 ó redactar un mensaje de correo electrónico en Microsoft Office Outlook 2003 con la entrada manuscrita. También puede descargar gratuitamente Office XP Pack para Tablets PC para agregar las características de entrada manuscrita a los programas basados en Office XP con los que suele trabajar. Asimismo, Tablets PC proporciona compatibilidad con numerosos programas de otros fabricantes que permiten optimizar las características de entrada manuscrita.

Particularidades de algunas Tablets PC.

Tablets Android 3.0 (XOOM)

- Fue desarrollada en conjunto por Motorola y Google.
- Sistema Operativo Android 3.0 Honeycomb.
- Pantalla HD 10.1 pulgadas con formato 16:10 de Gorilla Glass.
- Procesador Nvidia Tegra 2 de doble núcleo a 1 GHz.

- Memoria de almacenamiento de 32 GB y RAM DDR2 de 1 GB.
- Soporte Full HD (1080p) con salida de HDMI.
- Cámara trasera de 5 MPx que captura vídeo a 720p.
- Cámara delantera de 2 MPx.
- Conectividad Wi-Fi, 3G y DLNA.
- Será actualizada para tener conectividad 4G (LTE).

Tablets con Android WePad.

- Sistema Operativo Android.
- Pantalla táctil de 11,6 pulgadas.
- Una resolución de pantalla de 1366x768 pixeles.
- Procesador Atom N450 a una velocidad de 1,66 Ghz.
- Posee una webcam en su parte delantera de 1.3 MPx.
- Presenta además dos puertos USB, lector de tarjetas, modem UMTS.
- Su batería tiene una duración media de 6 horas.
- Su peso promedio 800g.

Tablets CherryPad Android

- Sistema operativo Android 2.1 Eclair
- Pantalla táctil resistiva de 7 pulgadas con resolución de 480 x 800 píxeles
- Procesador Samsung ARM11 de 800 MHz
- Aceleración 3D
- 256 MB de memoria RAM
- 2 GB de almacenamiento interno
- Ranura para tarjeta MicroSD
- Módem 3G
- Puerto USB
- Auriculares Jack de 3.5mm
- Google Apps incluyendo Market

Tablets Android Malata T2.

- Sistema operativo Android 2.2.
- Pantalla de 10 pulgadas con una resolución de 1024 x 600.
- Procesador NVIDIA Tegra 2.
- Memoria de más 1 GB de RAM.
- 16 GB de almacenamiento además de una ranura para tarjeta microSD que puede tomar hasta 32 GB de las



tarjetas.

- Una cámara de 1, 3 megapíxeles.
- Soporte para Adobe Flash 10.1.

Tablets Eee Pad Transformer TF101.

- Procesador NVIDIA Tegra 2.1GHz dual-core para disfrutar de multitarea y video 1080p
- Sistema Operativo Android 3.0 Honeycomb con soporte para Adobe Flash 10.2.
- Teclado QWERTY y panel táctil con Polaris Office para productividad.
- Hasta 16h de autonomía con el teclado Docking Eee Station.
- Panel IPS resistente a ralladuras y con un ángulo de visionado de 178°.
- Un año de acceso ilimitado al servicio para el almacenamiento de datos online ASUS WebStorage, dos puertos USB y lector de tarjetas (SD y Micro SD).
- 3D estéreo con buena respuesta en graves y SRS Premium Sound.
- La cámara posterior (5MPx) y la frontal (1.2MPx) permiten grabar video HD.
- Tecnología de sonido SRS y los altavoces estéreo.

Tablets PC Dual APAD Android 2.2 + Windows 7.

- Procesador Intel N455 1.66GHz.
- Tarjeta gráfica VGA Intel Generation 3.5 Integrated GMA3150 (133MHz).
- Pantalla LCD 10.1 pulgadas TFT LCD (1024x600) TTL Interface (16:9) Panel táctil capacitivo.
- OS Dual (Android 2.2 y Windows 7)

- Incorpora una webcam de 1.3 megapíxeles.
- Conexión WiFi 802.11 b/g/n.
- 2 puertos USB 2.0.
- Incorpora altavoces y micrófono integrado.
- Lector de tarjetas Micro SD.
- Ranura para tarjetas SIM.
- Bluetooth v2.1 + EDR.

Tablets Slate 500 de Hewlett-Packard Co.

- Sistema Operativo Windows 7.
- Pantalla multitáctil de 8,9 pulgadas.
- Peso de 1,5 libras (0,7 kilos).
- Capacidad de almacenamiento de 64 gigabytes.
- Batería con cinco horas de duración
- Viene equipada con accesorios para Wi-Fi, pero no con capacidad incorporada para conectarse a redes para celulares de alta velocidad.

Estas constituyen solo una pequeña muestra de la gran variedad de Tablets PC existentes como una realidad evidente que los dispositivos táctiles proliferan. La idea de escribir directamente en la pantalla no es nueva. Los ilustradores usan desde hace años lo que se conoce como "tableta digitalizadora", capaz de responder a la presión y el ángulo de un lápiz electrónico. En el caso de algunas Tablets PC vienen con teclado, por lo que, desde otro punto de vista, constituyen una libreta de notas electrónicas con una pantalla que es -al mismo tiempo- una

tableta digitalizadora y puede separarse del resto del equipo. Presentada así, es una idea muy seductora, pero lo curioso es que no deja de ser una computadora personal, sólo que con algunas funciones adicionales.

Constituye algo innegable el hecho de la comodidad de manipulación y traslado de las Tablets PC, así como sus facilidades de navegación, lectura de textos en diferentes formatos, reproducción de videos, músicas, juegos y hasta películas, pero... ¿reemplazará la Tablets PC a la computadora personal tal como se conoce?, ¿cómo haría el usuario dedicado a la programación para continuar insertando códigos durante un viaje con una Tablets PC? ¿Continuarán los desarrolladores de esta tecnología insertando aplicaciones a las mismas para satisfacer a la mayor cantidad de usuarios?

Referencias

- 1- http://es.wikipedia.org/wiki/Tablet_PC
- 2- <http://mx.ibtimes.com/articles/8657/20110105/tabletas-electronicas-debutaran-ces-2011-toshiba-microsoft-lenovo-lg.htm>
- 3- http://www.microsoft.com/spain/windowsxp/using/tabletpc/expert/vanwest_05feb11tabvlap.aspx
- 4- http://www.microsoft.com/spain/windowsxp/using/tabletpc/expert/vanwest_tabletpc.aspx
- 5- <http://www.cioperu.pe/articulo/7737/estilo-y-movilidad.aspx>
- 6- <http://www.informador.com.mx/tecnologia/2011/310246/6/tablet-pc-con-android-superran-al-ipad-en-cinco-anos.htm>
- 7- <http://cu.globedia.com/malata-tableta-android>

CUBA SI





Propuesta de herramientas libre para el diseño de sitios Web



Andy Pérez Silva

andy1002ad@hab.jovenclub.cu

Joven Club Madrugá 2



Actualmente en nuestro país se está desarrollando toda una revolución en cuanto al desarrollo de productos de software, debido a la necesidad existente de automatizar la mayor cantidad posible de procesos en nuestras empresas, compañías, instituciones, etc., en aras de mejorar la calidad y rapidez de los servicios que se prestan en las mismas. A esta tarea se han incorporado diferentes empresas como es el caso de DESOFT, la cual es la encargada de desarrollar software de gestión para realizar la anhelada automatización. Además, existen otras instituciones que brindan su aporte a este proceso, como es el caso de los Joven Club, que llevan a cabo la producción de software, generalmente software educativo o video-juegos, y por otro lado se encuentran las diferentes universidades nacionales que contienen carreras de informática, o afines a esta rama, que como parte de la vinculación de los estudiantes con el desarrollo, crean diferentes programas, tanto educativo, video juegos y software de gestión.

Una importante cantidad de desarrolladores se encuentra automatizando procesos a través del uso de aplicaciones Web. Una aplicación Web

es un software diseñado para automatizar procesos cuyo resultado se entrega a través de Internet o una Intranet, siendo un sistema Web donde la entrada de datos del usuario y la navegación que realice, afectan al estado del sistema. Una aplicación de este tipo brinda diferentes facilidades, como la conectividad en cualquier instante, la posibilidad de migrar de sistema operativo sin tener que afectar el funcionamiento de la aplicación, no se requiere gran cantidad de recursos, solo una computadora y un navegador, pueden utilizar la aplicación miles de usuarios al mismo tiempo, se necesita solo de un conocimiento básico de informática, tienen un camino mucho más sencillo para la compatibilidad multiplataforma que las aplicaciones de escritorio, no tienen que ser descargadas, instaladas o configuradas.

Otro aspecto importante que se tiene en cuenta en nuestro país, a la hora de realizar un programa, ya sea una aplicación Web, o de escritorio, es la utilización de herramientas libres, o que permitan el desarrollo sobre plataformas libres. Esto se ha convertido en un aspecto fundamental en Cuba, debido a la situación existente en nuestro país, dada por diversas razones,

algunas económicas, y otras relacionadas con el bloqueo al que ha sido sometida nuestra Isla a lo largo de todo este tiempo de Revolución. Es por ello que se tienen que buscar soluciones y tomar medidas en todas las esferas, y específicamente en el desarrollo de software para poder avanzar en el mercado internacional, y de esta manera poder aportar a la economía desde la producción de software.

Por todo esto es que se hace necesario, primero, crear aplicaciones que no tengan demasiados recursos para su funcionamiento, que permitan la automatización de la mayor cantidad de procesos, y que no necesite instalarse demasiados programas en las máquinas, sino que sean centralizados los programas, o sea, se hace necesario la automatización de procesos a través del uso de aplicaciones Web; en segundo lugar, se hace imprescindible el uso de herramientas de código abierto, herramientas libres.

En el mundo de los desarrolladores libres, se está haciendo popular el uso de una arquitectura para realizar aplicaciones Web, que es muy eficiente, rápida, segura, y extremadamente sencilla y manuable para el usuario. Este



es el caso de la arquitectura que se propone en este artículo. Esta arquitectura puede ayudar a que nuestras páginas o aplicaciones Web sean más dinámicas y útiles, que gestionen muchos más procesos y de forma más rápida, sin afectar la calidad del servicio. Primero que todo, esta arquitectura es una arquitectura que en el mundo de la Ingeniería de Software se conoce como Arquitectura de tipo Modelo-Vista-Controlador (MVC).

En la presentación, o sea, la interfaz gráfica que se encarga de hacer al usuario interactuar con la aplicación, en el caso de este tipo de arquitectura, la vista, se utiliza un framework (conjunto de funciones, procedimientos y herramientas destinadas a la construcción de un determinado tipo de aplicaciones de manera generalista) llamado EXT JS, que es un framework para PHP creado en JavaScript, y que utiliza este lenguaje de programación para diseñar las interfaces y hacerlas interactuar con el negocio.

En el negocio, o sea, para realizar todos los procedimientos lógicos de la aplicación, en el caso de este tipo de arquitectura, la estructura de control, o sea, la parte controladora, se utiliza PHP como lenguaje de programación, y además, el framework de aplicación CodeIgniter, que es un framework que por defecto, implementa el diseño MVC.

Para el acceso a datos se utiliza como Sistema Gestor de Bases de Datos (SGBD) el sistema PostgreSQL, que es un gestor potente de bases de datos, y para realizar las consultas a la base de datos, se utiliza las funciones que trae en el modelo el framework CodeIgniter.

El uso de estas herramientas, permite que la aplicación utilice la tecnología AJAX (Asynchronous JavaScript And XML), lo cual permite que la aplicación Web sea muy dinámica. Esta tecnolo-

gía permite mejorar completamente la interacción del usuario con la aplicación, evitando las recargas constantes de la página, ya que el intercambio de información con el servidor se produce en un segundo plano, realizándose una creación de un elemento intermedio entre el usuario y el servidor. La nueva capa intermedia de AJAX mejora la respuesta de la aplicación, ya que el usuario nunca se encuentra con una ventana del navegador vacía esperando la respuesta del servidor.

A continuación se describen las características de las herramientas que se utilizan para la implementación de esta arquitectura, para ayudar a comprender a los lectores, el por qué utilizar esta arquitectura con estas herramientas.

EXT JS

Ext JS es un framework libre y de código abierto de presentación para PHP. Ext basa toda su funcionalidad en JavaScript a través de diferentes librerías. Presenta ventanas, paneles, tablas, componentes de almacenamiento y agrupamiento, seleccionadores de fechas, mensajes emergentes y un sinnúmero de utilidades que son creadas en tiempo de ejecución, estableciéndose además todos los objetos HTML, a través del uso intenso del DOM.

Dentro de las principales características de Ext, se encuentran:

- Controles de entrada de campos y áreas de texto.
- Campos de fecha, con seleccionador de fechas incluido.
- Campos numéricos.
- Listbox y combobox.
- Control de edición HTML.
- Control de Grids (Tablas).
- Control de árbol.
- Paneles.
- Barra de herramientas.
- Menús con estilo de aplicaciones de escritorio.



Arquitectura Libre

Ventajas:

- La orientación a objetos intensa hacen modular todos sus scripts.
- El diseño está completamente separado de la funcionalidad.
- Funciones comunes como validación, comboboxes editables, ventanas arrastrables (con minimizar y maximizar), paneles editables, son muy fáciles de implementar.
- Amplia documentación, así como también una gran comunidad de desarrollo.

CodeIgniter

CodeIgniter es un framework libre y de código abierto para desarrollar aplicaciones Web utilizando el lenguaje PHP. Basado en el patrón de desarrollo Modelo Vista Controlador (MVC), permite que las páginas Web tengan la menor cantidad de código interpretado, debido a que la presentación está separada del código PHP. El modelo representa la estructura de datos, que contendrán funciones para añadir, modificar o eliminar datos, así como cargar los diferentes formularios y tablas. La vista es la información mostrada al usuario, la cual será una interfaz diseñada con Ext. El controlador es el intermediario entre la vista y el modelo. Además, CodeIgniter permite la creación de aplicaciones Web sin la necesidad de tener un modelo, solamente con vistas y clases controladoras. Es un framework verdaderamente ágil y rápido en la solución de problemas debido a que el núcleo necesita muy



pocas librerías, a diferencia de otros frameworks que precisan demasiados recursos.

PostgreSQL

Es un SGBD relacional de software libre y orientado a objetos, liberado bajo la licencia BSD. Posee las características de los más potentes sistemas comerciales como Oracle o SQL Server, con la ventaja de que su licencia es gratuita. Como muchos otros proyectos de código abierto, el desarrollo de PostgreSQL no es manejado por una sola compañía sino que es dirigido por una comunidad de desarrolladores y organizaciones comerciales. Dicha comunidad es denominada PostgreSQL Global Development Group (PGDG). Tiene más de 15 años de desarrollo activo y se ha ganado la reputación de ser confiable y mantener la integridad de los datos. Se ejecuta en la mayoría de los sistemas operativos más utilizados en el mundo como Linux, varias versiones de UNIX y Windows.

Ventajas:

- Alta concurrencia.
- Amplia variedad de tipos nativos
- Multiplataforma
- Extensible
- Estabilidad y Confiabilidad
- Instalación ilimitada
- Diseñado para ambientes de alto volumen

PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP es un lenguaje de programación interpretado, que es ejecutado del lado del servidor, es utilizado para generar páginas Web dinámicas, embebido en páginas HTML y ejecutado en el servidor, aunque puede ser utilizado para realizar aplicaciones con una interfaz gráfica, utilizando las debidas extensiones del lenguaje.

Características:

- Soporta una gran cantidad de bases

de datos: MySQL, PostgreSQL, Oracle, entre otras.

- Integrado con disímiles bibliotecas externas, brinda la posibilidad de generar documentos en formato PDF, hasta el análisis de código XML.

- Provee al usuario una solución simple y universal para las paginaciones dinámicas fácilmente programable.

- Su código es más fácil de mantener y poner al día que en otros lenguajes.

- Es soportado por una gran comunidad de desarrolladores, como producto de código abierto que es, teniendo la ayuda de un grupo grande de programadores, permitiendo esto encontrar y reparar los fallos de funcionamiento.

- El código se actualiza constantemente con extensiones y mejoras continuas del lenguaje.

- A través del uso de PHP, se pueden realizar diferentes funcionalidades, como por ejemplo el procesamiento de información en formularios, foros de discusión, manipulación de cookies y páginas dinámicas.

- Ofrece gran seguridad, debido a que puede acceder a ficheros, ejecutar comandos y abrir conexiones de red en el servidor.

- Existen diferentes opciones de configuración para controlar su funcionamiento.

- Muy fácil de aprender.

- Soporte multiplataforma de diversos Sistemas Operativos, así como servidores http y de base de datos.

- Se distribuye de forma gratuita bajo una licencia gratuita.

- Posee la capacidad de expandir su potencial, a través de la gran cantidad de módulos, llamados ext's o extends.

- Posee una gran documentación en su sitio oficial y en otros sitios de la comunidad de desarrollo.

Esta arquitectura puede ser utilizada para crear aplicaciones Web que resuelvan diversos problemas a la hora de automatizar cualquier proceso en nuestro país. La principal característica que posee es que las herramientas

que utiliza son herramientas libres, o que permiten el desarrollo sobre plataformas libres, como por ejemplo, para la publicación de la aplicación se utiliza un servidor web, que puede ser en este caso Apache, y que además de ser libre, consume pocos recursos, ideal para nuestro desarrollo, desde el punto de vista de nuestras condiciones. Además, estas tecnologías son de fácil entendimiento para los desarrolladores, necesitan pocos recursos, debido a que corren en un servidor, el cual solo tiene que tener instalado un servidor Web y las máquinas de las que se accede solo necesitan el sistema operativo y un navegador Web. Como es una aplicación Web, tiene todas las ventajas de este tipo de software, entre ellas, que soporta múltiples usuarios al mismo tiempo y que está disponible 24 horas. Esta arquitectura es muy fácil de implementar, es muy útil a la hora de crear aplicaciones Web, y sobre todo, es una arquitectura basada en software libre, lo que la hace tener mucho potencial en el mundo del software, sobre todo en nuestro país. Tanto las empresas desarrolladoras, como cualquier persona que se dedique a desarrollar software como aporte a nuestro Estado, debería tener en cuenta esta arquitectura, para hacer su trabajo más fácil y aumentar las funcionalidades de su aplicación, de esa forma, todos ganamos.

Referencias

1- CodeIgniter, Guía de Usuario. CodeIgniter. CodeIgniter. [Online] [Cited: Febrero 15, 2009.] http://codeigniter.com/user_guide/.

2- CRANE, DAVE, PASCARELLO, ERIC and JAMES, DARREN. 2005. Ajax in action. 2005.

3- PostgreSQL. PostgreSQL. Kit de Prensa de PostgreSQL 8.3. [Online] [Cited: Febrero 27, 2009.] <http://www.postgresql.org/about/press/presskit83.html.es>.

4- PostgreSQL-es.org. Portal en español sobre PostgreSQL. [Online] [Cited: Febrero 27, 2009.] http://www.postgresql-es.org/sobre_postgresql.

5- R. de Soto, Adolfo and Cuervo Fernández, Eva. 2006. Nuevas Tendencias en Sistemas de Información: Procesos y Servicios. 2006. pp. 129-158.

6- Company, Zend The PHP. [Online] [Cited: Marzo 3, 2009.] <http://www.zend.com/products/studio/>.



Joven Club, Infocomunidad y las TIC



Miguel Ángel Arias Palomino

miguel03015@cav.jovenclub.cu

Joven Club Bolivia 1



La desintegración del bloque de países socialistas tuvo amplias repercusiones en el acontecer de la actividad científico informativo. Enfrentado el país a una grave crisis económica, se hizo necesario que la esfera informacional asumiese nuevas funciones dirigidas, en gran medida, a garantizar el autofinanciamiento de su gestión. Aparecieron, por tanto, nuevos enfoques y tendencias dentro de la actividad que, a pesar de la crisis, la dotaron de un alto grado de dinamismo.

Hasta el momento no existen estudios previos que aborden el tema de manera sistemática y profunda, de ahí la importancia de la investigación, que permitirá ofrecer una visión integradora de las diversas transformaciones que ha experimentado esta área del conocimiento en Cuba y su función como catalizadora del desarrollo, tanto científico, social y económico en el país.

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.

Con la creación de los Joven Club de Computación se han logrado afianzar habilidades para la búsqueda, análisis y evaluación de la información, propiciar el uso creativo potenciando la producción y publicación de contenidos informáticos e investigativos a través del uso de las TIC, posibilitar la comunicación y colaboración entre estudiantes, generar una cultura de “ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad” y propiciar elementos críticos para hacer un uso ético de las tecnologías de la información.

Para aprovechar las oportunidades que brindan las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), al impulsar el desarrollo socioeconómico de una comunidad, es fundamental que la inversión en las tecnologías incluya actividades de formación, difusión y sensibilización adecuadas a los contextos y las condiciones reales de uso de los destinatarios de esas actividades.

En este sentido un ejemplo exitoso del uso de las TIC donde se tuvieron en cuenta procesos de alfabetización digital y apropiación de herramientas

tecnológicas, es el que actualmente realizan los Joven Club de Computación y Electrónica.

Para su desarrollo se trabaja con los integrantes de la comunidad teniendo en cuenta distintos procesos, entre ellos, psicológico, tecnológico, didáctico, económico y sociopolítico. Para lo cual se tuvo en cuenta los siguientes objetivos fundamentales:

- Fortalecer la identidad de la comunidad, mantener, rescatar y revalorizar la cultura.
- Acceder a las nuevas herramientas de información, contemplando el uso de las tradicionales, y atendiendo las nuevas necesidades de información de acuerdo a sus intereses (salud, derechos, capacitación, vivienda, etc.).
- Facilitar y promover la participación de sus miembros en la sociedad que los rodea, y el mejoramiento de la autoestima.
- Promover el desarrollo socio económico mediante la oferta, promoción y difusión de los diferentes cursos.

¿Cómo las TIC facilitan la adquisición de los principios que caracterizan los modelos educativos en Joven Club?



La educación se presenta como el instrumento potenciador de los cambios económicos, sociales y culturales que deberán llevarse a cabo si queremos enfrentarnos a los procesos de interdependencia que caracterizan al siglo XXI. Para lograrlo se debe sustentar en cuatro principios básicos que son: aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.

Este proceso debe garantizarse durante toda la vida, es decir, los sistemas educativos deben ser lo suficientemente abarcadores y flexibles que permitan a las personas acudir a ellos tantas veces como los necesiten. Estos cuatro principios de la educación, que promueven un enfoque radicalmente diferente del aprendizaje, conjuntamente con reformas estructurales claves, podrán dar lugar a un sistema de educación más flexible y dinámico, representando una guía general a la reforma del subsistema instruccional que incluye elementos de las metodologías pedagógicas, curriculares y de capacitación docente.

El uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en los Joven Club de Computación no puede interpretarse como un medio tecnológico más, sino como un agente de profundos cambios en todo el sistema. La introducción de las mismas requiere de una buena proyección, planificación y voluntad política, involucrando a todos los actores.

Para establecer una estrategia para la introducción de las TIC en la enseñanza es necesario conocer las ventajas que nos reportan estas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje en nuestras instalaciones, cuáles son los problemas más comunes que se presentan en este proceso de introducción y los roles que desempeñarán los instructores y los estudiantes.

Forma en que las TIC influye en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en los Joven Club.

- Problemáticas técnicas: Incompatibilidades entre diversos tipos de ordenador y sistemas operativos, el ancho de banda disponible para Internet (insuficiente aún para navegar con rapidez y visualizar vídeo de calidad online), la velocidad aún insuficiente de los procesadores para realizar algunas tareas (reconocimiento de voz perfeccionado, traductores automáticos...)

- Falta de formación: La necesidad de unos conocimientos teóricos y prácticos que todas las personas deben aprender, la necesidad de aptitudes y actitudes favorables a la utilización de estas nuevas herramientas (alfabetización en TIC).

- Barreras económicas: El bloqueo a que nos tienen sometidos que a pesar del progresivo abaratamiento de los equipos y programas informáticos, su precio aún resulta prohibitivo para muchas familias. Además, su rápido proceso de obsolescencia aconseja la renovación de los equipos y programas cada cuatro o cinco años.

- Barreras culturales: El idioma dominante, el inglés, en el que vienen muchas referencias e informaciones de Internet; la experiencia en el uso de instrumentos tecnológicos avanzados (inexistente en muchos países poco desarrollados), etc.

La infocomunidad

Según plantea Michael Gurstein (2000) la informática comunitaria (IC) es la aplicación de las tecnologías de la comunicación e información (TCI) para hacer posible procesos comunitarios y la consecución de los objetivos de la comunidad. La IC va más allá de la "brecha digital" al hacer posible y útil para las poblaciones y comunidades excluidas el acceso a las TCI posibilitando el desarrollo económico local, la justicia social y el aumento de su poder político.



Evento infocomunidad

La Infocomunidad en Cuba

Los Joven Club de Computación auspician dos grandes eventos, que durante años han promovido la creación de aplicaciones informáticas a favor de los jóvenes y la comunidad:

- Evento de Informática para jóvenes "Infoclub."
- Infocomunidad

Otros eventos son convocados atendiendo a necesidades y prioridades cuyo alcance puede ser territorial o nacional.

- 1- XIV Edición de Informática 2011
- 2- Infocomunidad

En Febrero de 2011, en el Palacio de las Convenciones de La Habana, se celebró el III Simposio Informática y Comunidad que contó con la presencia de 32 delegados nacionales y 11 extranjeros, provenientes de los países de Venezuela, México, Ecuador, y Argentina, su programa científico abarcó 34 ponencias presenciales, 4 de póster electrónico y 10 en la modalidad virtuales, entre nacionales y extranjeras, participando de éstas el 94,1%, se impartieron 3 conferencias magistrales y sesionaron 5 paneles, agrupados todos en las temáticas definidas por el evento, enlazadas con las temáticas transversales de la Convención.

En el evento se abordaron varias temáticas de interés tales como:



- 1- TIC al servicio del desarrollo de los sectores sociales presentes en el ámbito comunitario.
- 2- Soluciones informáticas territoriales.
- 3- Impacto de los videojuegos en la comunidad.
- 4- Gestión de contenidos para la comunidad.
- 5- Experiencia en el manejo ético y responsable de las TIC en la comunidad.

Características de la infocomunidad

En la actualidad existen dos características principales de los flujos de información en la comunidad, por una parte, la gran importancia de la confiabilidad de la fuente de información y por otra, que el proceso de conocimiento de la información es teórico-práctico.

La información técnica es obtenida principalmente a través de la observación y luego oralmente, mientras que la información escrita es apenas tomada en cuenta. El proceso por el que la información técnica se convierte en conocimiento empieza con la experimentación de aquello que se ha conocido por observación y sigue con la réplica. Éste es el que las personas luego comparten con sus parientes y amigos.

Áreas generales de acceso a información

El acceso a información se da en diferentes áreas, entre las más importantes están las redes sociales como la familia o la red de amigos, ciertos espacios de comunicación como mercados, reuniones de organizaciones de base o fiestas y las relaciones con agentes externos de distinto tipo. Las dos primeras son relaciones horizontales, lo que permite un fácil entendimiento recíproco. Todas estas áreas se hacen posibles gracias a medios o facilidades de comunicación, como la radio, los caminos y el teléfono.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto se puede definir entonces como Informática Comunitaria/ Infocomunidad (propia):

Es la ciencia que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales; es un campo de especialización de la informática en el que se privilegia una óptica analítica que considera los fenómenos de grupos, colectivos o comunidades, a fin de realizar acciones orientadas al mejoramiento y retención de las herramientas tecnológicas (TIC). La metodología que utiliza privilegia un enfoque territorial, participativo y colaborativo para quienes están involucrados en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, intentando generar cambios de corto, mediano y largo plazo en los sistemas sociales en los que esos grupos están insertos.

El profesor Giraldo Valdés (2000) define el software educativo o programas informáticos orientados a fines educacionales como: "...aquél que se destina a apoyar o facilitar diferentes procesos presentes en los sistemas educacionales, entre los cuales cabe mencionar el proceso de enseñanza y aprendizaje, el de vinculación con la práctica laboral, el de investigación estudiantil, el de gestión académica, el de extensión a la comunidad, etc., permitiendo incorporar los sistemas computacionales como medios auxiliares en subsistemas didácticos que abarcan objetivos, contenidos, medios, métodos y evaluación, sobre una o varias disciplinas, en las modalidades presencial, semipresencial o a distancia".

A continuación se muestra el objetivo que persiguen algunos de ellos en la educación:

- Programas de ejercitación o entrenadores: su finalidad es que el estudian-

te practique mediante una repetición de preguntas y ejercicios.

- Simuladores: tienen por objetivo proporcionar un entorno de aprendizaje abierto, basado en modelos reales, programas.

- Servicios de las redes telemáticas: se refiere a los servicios más usados en las redes telemáticas y que se emplean además con fines educativos, Correo electrónico, Chat, videoconferencia, etc.

- Tutoriales: la idea fundamental de estos sistemas es que, a través de la interacción con el programa, el usuario llegue al conocimiento de una determinada temática.

- Programas Hipermedias: se basan en modelos de acceso no lineales. Los distingue el establecimiento de núcleos de información conectados por diversos enlaces.

- Entornos Integrados y Distribuidos de Aprendizaje: también conocidos como Entornos Virtuales o Plataformas para la Educación a Distancia, han surgido con el desarrollo y popularización de las aplicaciones www.

- Laboratorios virtuales: es un auténtico laboratorio en el que el sujeto trabaja a distancia apoyado en los servicios que brindan las redes telemáticas.

Factores más importantes a tener en cuenta para la introducción de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los Joven Club de Computación.

- La limitación en el acceso a las tecnologías. No todos tienen iguales oportunidades de acceso a las TIC, en especial en los países pobres. Se tiene que pensar en alternativas de socialización de los recursos tecnológicos que se tengan y crear programas y metodologías que tomen en consideración estas carencias.

- La rapidez de los avances tecnológicos en ese ámbito. Ocurre a menudo que se pierde demasiado tiempo en asimilar los nuevos programas y tecnologías que van apareciendo en el



mercado. Se trata de no estar en la moda sino de adquirir las habilidades y competencias que permitan una evaluación crítica de los productos que van surgiendo.

- La ausencia de una efectiva coordinación de actuaciones a favor de la receptividad en el terreno de las TIC. Hay que trazar políticas coordinadas y que actúen en todo el sistema.

- La escasa inversión en investigación pedagógica para hacer frente de manera segura a los retos del aprendizaje en la nueva situación. Aunque en los últimos años se ha tomado conciencia sobre la importancia de realizar investigaciones pedagógicas, éstas aún no son suficientes.

- La necesidad de una planificación efectiva desde la administración respecto a la accesibilidad, receptividad y flexibilidad en la nueva demanda de la educación.

Roles de los instructores y los estudiantes en la sociedad de la información y los conocimientos (Internet).

Los instructores deben ser capaces de:

- Aprender a utilizar los principales instrumentos informáticos y audiovisuales.
- Ser usuarios críticos de programas informáticos y recursos audiovisuales.
- Valorar críticamente la utilización de los distintos recursos tecnológicos en los laboratorios.
- Analizar el papel de los medios en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Conocer distintos recursos didácticos y sus aplicaciones educativas.

Los profesionales de la educación deben tener presentes las posibilidades innovadoras que ofrecen los medios y canales de comunicación existentes.

Ventajas que ofrece la aplicación de los medios didácticos digitales. Ejemplos.

- 1- Favorecer la autonomía.
- 2- Despertar curiosidad científica en el destinatario.
- 3- Relacionar la experiencia, los conocimientos previos, con los nuevos que se proponen.
- 4- Facilitar el logro de los objetivos propuestos en el curso.
- 5- Presentar la información adecuada, esclareciendo los conceptos complejos o ayudando a esclarecer los puntos más controvertidos.
- 6- Poner en marcha el proceso de pensamiento en el destinatario, proponiendo actividades inteligentes y evitando, en lo posible, aquellas que estimulen sólo la retención y la repetición.
- 7- Propiciar la creatividad.

Ejemplos:

- Impresos: Texto guía, Manuales, Unidades didácticas, Fotografías, etc.
- Auditivos: Programa de radio, Audiocassette, Audioconferencia.
- Audiovisuales: Emisión de TV, Video, Videoconferencia.
- Informáticos: Computadora más Software educativo, Tutorial y Multimedia.
- Nuevas tecnologías de la información y la comunicación: Internet (Correo electrónico, Foros de discusión, WEB, Real CHAT, etc.) Videoconferencia digital, TV interactiva, etc.

Se debe hacer una valoración positiva en términos de calidad docente, ya que los usuarios cuentan con una selección de recursos más amplia que el discurso del instructor (profesor). En las clases -presenciales, semipresenciales y/o distancia - se produce un mayor acercamiento a la profesión para la cual se les capacita, lo que permite la adquisición de competencias profesionales, se puede obtener una mayor atención personalizada y supervisión continua por los profesores y se potencian competencias transversales de autonomía, responsabilidad, estudio continuado, aprendizaje colaborativo, etc. Todo esto sin perder de vista las dificultades detectadas para el uso de estas nuevas herramientas debido a la mayor dedicación a la docencia en tiempo y esfuerzo que deben procurar los profesores y las nuevas competencias docentes que deben adquirir éstos para la integración curricular de las TIC, las nuevas capacidades y destrezas estudiantiles que se requieren para utilizar con éxito todas estas herramientas de una forma eficaz.

Referencias

- 1-Fernández Aedo, R (2005). Modelo Informático para la autogestión del aprendizaje para la universalización de la enseñanza. Tesis Doctoral. Granada España.
- 2- Los Libros de Fundesco, (1986). Denominación de las TIC. Madrid España.
- 3- Introducción a las TIC. Disponible en: <http://www.gtlic.ssr.upm.es/demo/curtic/1t1101.htm>, Dic 2007.
- 4- Informática comunitaria ¿por qué importa? | espacio público (Última revisión 13.05.2011) Disponible en: <http://jorgedragon.net/espaciopublico/?q=node/904>
- 5- Dr. Pere Marquès Graells, (2001). Las TIC y sus Aportaciones a la Sociedad, (última revisión: 31.12.05) Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/calida2.htm>



Un vistazo a la Informática forense



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Jagüey Grande 3



En la actualidad el nivel de desarrollo de las empresas, hace imprescindible que ellas deban establecer las tecnologías para la seguridad de la información disponible, por lo que es prioritario que tomen medidas para proteger su información estratégica tanto de ataques internos como externos a todos los niveles, además en vista de que en la mayoría de los casos se usa la computadora para comunicarse, aprender, trabajar e inclusive como medio de entretenimiento, se llega a percibir a las mismas como una extensión personal. Por esta razón, las computadoras, en la mayoría de los casos, contienen información personal muy importante que puede ser usada como prueba o evidencia en procesos legales, tanto en materia penal como en civil.

Esta prueba o evidencia contenida en las computadoras, puede ser vasta, desde e-mail, a fotografías o documentos confidenciales. Más importante aún, la misma puede ser frecuentemente recuperada de una computadora sospechosa aplicando las técnicas de la informática forense, aún cuando el dueño o usuario de dicha máquina borró la información, desfragmentó el disco

o lo formateó.

En ocasiones, aún después de aplicar todas las normas que rigen la seguridad informática para evitar la ocurrencia de hechos delictivos, estos ocurren, trayendo a colación el empleo entonces de la informática forense, por ser la ciencia que se encarga de analizar sistemas informáticos en busca de evidencia que colabore a llevar adelante una causa judicial o una negociación extrajudicial, es decir que es la ciencia de adquirir, preservar, obtener y presentar datos que han sido procesados electrónicamente y guardados en un medio computacional.

Historia de la informática forense

Uno de los primeros hechos registrados dentro de esta ciencia fue en el año 1978, cuando la Florida reconoce los crímenes de sistemas informáticos en el "Computer Crimes Act", en casos de sabotaje, copyright, modificación de datos y ataques similares. Luego, en 1981, nace Copy II PC de Central Point Software, que también es conocida como copy2pc, que se usa para la copia exacta de disquetes, que generalmente están protegidos para

evitar copias piratas. El producto será posteriormente integrado en las "Pc Tools".

En 1982 Peter Norton publica UnErase: Norton Utilities 1.0, la primera versión del conjunto de herramientas "Norton Utilities", entre las que destacan UnErase, una aplicación que permite recuperar archivos borrados accidentalmente. Otras aplicaciones también serán útiles desde la perspectiva forense, como FileFix o TimeMark. Con el éxito de la suite de aplicaciones Peter publica varios libros técnicos, como "Inside the I. B. M. Personal Computer: Access to Advanced Features and Programming", del que su octava edición se publicó en 1999, 11 años después de la primera edición.

En 1984 el FBI forma el Magnetic Media Program, que luego, en 1991, será el Computer Analysis and Response Team (CART). Más tarde en 1986 Clifford Stoll colabora en la detección del hacker Markus Hess. En 1988 publica el documento Stalking the Wily Hacker contando lo ocurrido. Este escrito es transformado 1989 en el libro "El huevo del cuco", anticipando una metodología forense.



En 1987 se crea la High Tech Crime Investigation Association (HTCIA), asociación que agrupa a profesionales tanto de agencias gubernamentales como compañías privadas para centralizar conocimiento e impartir cursos. En ese mismo año nace la compañía AccessData, pionera en el desarrollo de productos orientados a la recuperación de contraseñas y el análisis forense con herramientas como la actual Forensic Toolkit (FTK).

En 1988 se crea la International Association of Computer Investigative Specialists (IACIS), que certificará a profesionales de agencias gubernamentales en el Certified Forensic Computer Examiner (CFCE), una de las certificaciones más prestigiosas en este ámbito. En este mismo año se desarrolla el programa Seized Computer Evidence Recovery Specialists o SCERS, con el objetivo de formar a profesionales en informática forense.

El libro "A forensic methodology for countering computer crime", de P. A. Collier y B. J. Spaul acuña en 1992 el término "computer forensics". Otros libros posteriores continuarán desarrollando el término y la metodología, como: "High-Technology Crime: Investigating Cases Involving Computers" de Kenneth S. Rosenblatt.

Generalidades de la informática forense.

La informática forense puede ser utilizada para descubrir evidencia potencial en una variedad de casos, como

- Delitos contra la propiedad intelectual, en caso de software pirata o documentos con el debido registro de derechos de Autor.
- Robo de propiedad intelectual y espionaje industrial.
- Lavado de dinero, vía transferencia de fondos por Internet.
- Acoso sexual (vía e-mail); Chantaje o amenazas (vía e-mail).
- Acceso no autorizado a propiedad intelectual.
- Corrupción.
- Destrucción de información confidencial.
- Fraude en compras, entre otros. (Vía e-mail).
- Pornografía en todas sus formas, inclusive en la más devastadora: Pornografía infantil.

Como se puede observar, y aunque los objetivos de los delitos no hayan variado, es evidente que han aparecido nuevas formas en las que los delincuentes intentan alcanzarlos. A este respecto es habitual que cuando son detenidos la mayoría de sus datos se encuentren almacenados en su computadora y, que el análisis exhaustivo de ésta sea un paso clave para el descubrimiento de pistas y pruebas de gran importancia para el proceso judicial.

La informática forense combina técnicas especializadas con el uso de software sofisticado para ver y analizar información a la que no puede acceder el usuario ordinario. Esta información pudo haber sido "borrada" por el usuario meses o años antes de la investigación pero puede aún estar presente en el disco duro de la computadora.

Para determinar si la computadora contiene información que sirve como prueba o evidencia, el profesional especializado en informática forense debe, primero, crear una copia del disco duro en cuestión, "imagen exacta del disco duro". El experto sólo examinará esta

copia, protegiendo así el disco original de alteraciones inadvertidas. Esta imagen debe ser real BIT a BIT o milímetro a milímetro del original, no una simple copia de la información del original, sino una copia completa. Adquirir estas copias exactas, requiere el uso de técnicas forenses especializadas.

Estas copias "imagen exacta" son muy importantes, ya que cada vez que alguien enciende una computadora, muchos cambios se implementan automáticamente en la mayoría de los archivos. Por ejemplo, en un sistema Windows convencional, más de 160 alteraciones son hechas a los archivos, cuando una computadora es encendida. Estos cambios no son visibles para el usuario, sí ocurren y pueden alterar o incluso borrar evidencia, por ejemplo: fechas importantes relacionadas con la actividad criminal.

Asegurar la cadena de la prueba (que se refiere básicamente al momento desde la sospecha del abogado o de la parte, de que alguna información que puede ser usada como evidencia está en una computadora, el primer acercamiento y evaluación del experto hasta el informe final) es tan importante para el especialista que hace la primera evaluación del disco y la evaluación de la información por su valor como evidencia, así como lo es para un médico forense en su área. El especialista en informática forense utiliza los denominados HASH CODES o Códigos Aleatorios para asegurar la cadena de custodia. Estos son cifras numéricas realmente largas, específicas para cada archivo y para cada disco, que son calculadas matemáticamente. Si un archivo o disco es cambiado en su más mínima parte, este Código Aleatorio también cambiará.

El análisis de informática forense es siempre útil especialmente en aquellos casos en que los implicados hayan borrado la información que tienen en sus computadoras, pues el perito





forense puede recuperar esta información de los discos duros de las mismas.

Otro aspecto a considerar lo constituye el sistema operativo analizado. Así, sistemas como Windows, cuyo funcionamiento provoca una abstracción más completa del almacenamiento físico de los datos, permiten un margen de maniobra mayor para el forense informático. Esto se debe a que los usuarios de los sistemas Windows disponen de una visión del almacenamiento sesgada por el sistema operativo de forma que por ejemplo, datos que han sido eliminados por el sistema operativo (y por lo tanto no pueden percibirse mediante las herramientas de éste), se encuentran en realidad aún almacenados y pueden ser recuperados por el forense mediante otras vías. Este sistema operativo supone también una ventaja, ya que su comportamiento no está claramente descrito y surgen vulnerabilidades que son utilizadas para recuperar información del sistema. Un asombroso ejemplo puede ser la vulnerabilidad referida a la pre-visualización de documentos "Thumbnail View", la cual permite ver parte del contenido de un escrito aunque este haya sido eliminado o se encuentre cifrado.

En los sistemas basados en Unix, esta situación varía considerablemente, sobre todo cuando se trata del sistema Linux. Esto se debe a varias razones, primera que sus usuarios tienen mayores conocimientos de informática y, por consiguiente, conocen la operativa del almacenamiento de información, y por otro lado, que se trata de sistemas operativos donde existe una menor abstracción entre el hardware del sistema y los usuarios. El forense informático debe hacer un esfuerzo suplementario en estos casos.

¿Cómo es posible recuperar información o evidencia borrada?

El sistema operativo de una computadora utiliza un directorio que contiene el nombre y la ubicación de cada

archivo en el disco duro. Cuando un archivo es borrado, varios eventos tienen lugar en una computadora. Un archivo marcador de status es revelado para indicar que un archivo ha sido borrado. Un marcador de estado del disco es revelado para revelar que el espacio es ahora disponible para uso. Así, el usuario no puede ver el archivo listado en ningún directorio, pero en realidad nada se ha hecho al archivo. Este nuevo espacio es denominado espacio libre o no usado, hasta que otro archivo sobrescriba este espacio; el especialista en informática forense puede recuperar este archivo en su integridad.

El sobrescribir el archivo puede ser causado por una variedad de actividades del usuario, entre ellas añadir un nuevo programa o crear nuevos documentos que son archivados donde está el archivo "borrado". Solo cuando la información es sobrescrita por una nueva, esa parte o todo el archivo no es más recuperable a través de técnicas de informática forense.

El espacio libre o disponible para uso en los discos duros de las computadoras es dividido en sectores de igual tamaño. Cuando el usuario necesita almacenar información, el sistema operativo de la computadora automáticamente determina cuál de esos sectores será utilizado para almacenar esta información. En muchos casos, la información a ser almacenada no utiliza todo el espacio disponible en el sector o sectores designados. Cuando esto sucede, la información que fue previamente almacenada en el disco duro, permanece en el sector no usado al que lo denominan "sector inactivo". Lo cual implica que si parte del disco ha sido sobrescrito con nueva información, existe todavía la posibilidad de que alguna evidencia quede en ese sector inactivo. Información importante o crítica para algún caso puede ser también recuperable a través de las diferentes técnicas de infor-

mática forense.

La posibilidad de que los datos almacenados se encuentren cifrados constituye otro reto para el investigador forense. El cifrado de datos, en suma el cifrado de informaciones digitales de cualquier formato y contenido, es una técnica al alcance de cualquier usuario de un ordenador. De hecho, los propios sistemas operativos permiten, de manera transparente para los usuarios, el cifrado de informaciones y de igual forma, existen numerosas aplicaciones, algunas de reconocido prestigio (PGP, BestCrypt, Crypt2000, etc.), que facilitan su utilización bajo cualquier sistema operativo. A este respecto la labor del forense informático debe centrarse en el análisis de la implementación que las aplicaciones hacen de acreditados algoritmos criptográficos (Rijndael, TwoFish, RC6, entre otros). En ocasiones vulnerabilidades detectadas son corregidas en posteriores versiones y son éstas uno de los pocos puntos de apoyo que la informática forense puede tener frente al cifrado de datos.

La esteganografía es otra técnica que puede dificultar el análisis forense, pues en general permite ocultar informaciones dentro de otras. Esta técnica, que al igual que el caso del cifrado, constituye una aplicación a disposición del usuario, es utilizada habitualmente para ocultar imágenes (en casos de contenido ilícito) dentro de otras de forma que, aunque aparentemente el fichero contiene una determinada imagen inocua, es posible extraer de ese mismo fichero otra que se encuentra oculta.

El volumen de datos a analizar también representa una dificultad añadida; pues aunque las capacidades de cómputo han ido creciendo de manera muy significativa, del mismo modo lo han hecho tanto las aplicaciones como los dispositivos de almacenamiento. Esto obliga al forense infor-



mático a realizar búsquedas restringidas a porciones de los datos a su disposición, pues las búsquedas completas exigirían una cantidad considerable de tiempo, que en ocasiones no está disponible.

Otro problema de aún más difícil resolución, sería el caso de que el análisis forense precise relacionar las evidencias encontradas en una computadora con una determinada persona, ni tan siquiera el hecho de que sólo esa persona tenga acceso físico a la máquina puede asegurarnos la comentada asociación. Esto se debe a que siempre que la máquina sea accesible desde Internet, cabe pensar que su seguridad ha sido vulnerada y que ésta no sea más que una plataforma utilizada por un tercero para enmascarar los hechos.

De forma general la aplicación de la metodología y el estudio de la documentación generada en un análisis forense deben indefectiblemente conducir a los mismos resultados, con independencia del experto forense que realice la investigación.

La International Organization of Computer Evidence (IOCE), entre otros principios que se deben tener en cuenta para la protección de evidencias digitales, cita:

- Cualquier labor realizada no debe modificar en ningún caso la evidencia.
- En caso de que sea necesario operar sobre el original de la evidencia digital, la persona debe estar capacitada para realizar tal labor sin que la evidencia digital sea afectada.
- Cualquier actividad relacionada con la evidencia digital debe ser documentada minuciosamente, protegerse y estar disponible para que pueda realizarse su revisión y comprobación.

Para la puesta en marcha del proceso, el forense informático puede apoyarse en determinadas herramientas que además de automatizar tareas, también le ayudan a secuenciar sus pasos y a documentar cada uno de ellos. Así, y aunque en los últimos años han aparecido muchas herramientas de este tipo, existen dos que son muy utilizadas; se trata de EnCase para sistemas Windows y The Coroner's Toolkit para sistemas Unix. Estas dos herramientas poseen cualidades que las hacen aconsejables y aunque responden a filosofías distintas, ambas son de mucha utilidad.

En resumen, el trabajo del forense informático debe ser lo bastante bueno como para compensar todos los inconvenientes que se le presenten, excavando entre las pruebas hasta

encontrar aquellas que puedan ser irrefutables.

Como se ve, con el desarrollo acelerado de los medios informáticos se han originado nuevos métodos de investigación sobre ellos, y aún cuando los delitos no han cambiado mucho desde nuestros ancestros, la forma en que se manifiestan sí, adaptándose a los nuevos tiempos, por lo que se ha hecho necesario crear y desarrollar procesos que permitan determinar la trazabilidad digital, es decir lograr recuperar información digital, por lo que el desarrollo de la informática forense y sus técnicas se encuentran en constante evolución acorde con los nuevos tiempos.

Referencias

- 1- http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3mputo_forense
- 2- http://www.ecured.cu/index.php/Inform%C3%A1tica_Forense
- 3- <http://www.informaticaforense.com.ar/>
- 4- <http://www.informaticaforense.com/criminalistica/>
- 5- http://www.revistasic.com/revista53/agorarevista_53.htm
- 6- <http://www.securitybydefault.com/2011/03/historia-de-la-informatica-forense.html>
- 7- http://www.xombra.com/go_articulo.php?articulo=60

la computadora de la familia cubana





PlayOnLinux Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium, AMD o compatible
Memoria: 256 MB
Instalación: 2,4 MB
Disco Duro libre: 33 MB
Sistema Operativo: Linux
Algo más: Sólo funciona en distribuciones Debian o derivadas







Descargar de

Ver en la web

Utilizar para

La instalación en Linux de programas para Windows, usando Wine.

Funciones del software

-  PlayOnLinux se basa en el programa Wine, por lo que facilita la interacción con el usuario.
-  Es un programa libre y gratuito.
-  Está escrito en Bash y en Python.
-  Resultados generales más bajos en algunos casos luego de la instalación.
-  Todos los juegos no son soportados.
-  En algunos juegos se obtiene una imagen menos fluida, gráficos menos detallados, etcétera.

PlayOnLinux es un programa que permite instalar y usar fácilmente numerosos juegos y programas previstos para correr exclusivamente en el sistema operativo Windows de Microsoft.

En efecto, actualmente, aún pocos videojuegos son compatibles con GNU/Linux, lo que puede ser un freno para dar el salto. PlayOnLinux aporta una solución accesible y eficaz a este problema, de forma gratuita y siempre res-



Alberto Eduardo Álvarez Alonso

alberto06021@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Trinidad 2

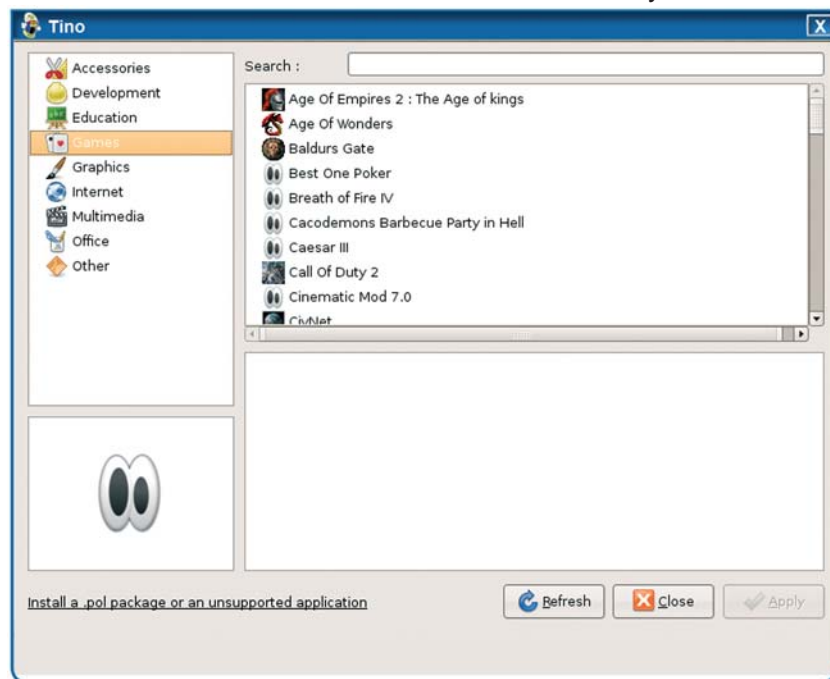
petando los programas libres.

El proceso de instalación es completamente automático. De hecho tiene detalles como el mensaje que dice "Las fuentes de Microsoft no están instaladas, las instalaré por usted" al ejecutarlo por primera vez. Y por si no te acordabas de los continuos reinicios de Windows, PlayOnLinux simula esos reinicios en los programas que lo requieran. Y también tendremos la opción de instalar DirectX en caso de necesitarlo.

Y una vez instalado un juego termina preguntando al usuario si quiere crearle un acceso directo desde el menú principal o desde el escritorio.

Los scripts no oficiales que hayas descargado puedes ejecutarlos directamente desde la pestaña Herramientas -> Correr un script no oficial.

PlayOnLinux también incluye algunas herramientas muy útiles para gestionar la configuración de Wine y para hacer comprobaciones del rendimiento de tu máquina mediante Glxgears, Glxmulx y GlxTinou.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

Sin duda PlayOnLinux es una gran herramienta que trae algunos de los mejores juegos que sólo están para Windows a los usuarios que tienen que usar Linux, en su versión de Debian, y lo hace de una manera facilísima y muy elegante.



KMPlayer 2.9.2.1200

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Celeron, 2.66GHz

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 12.1 MB

Disco Duro libre: 200 MB

Sistema Operativo: Windows 2K/XP/Vista/7

Algo más: -







Descargar de

Ver en la web

Utilizar para

comprimir y descomprimir ficheros.

Funciones del software

-  Soporta la mayoría de los formatos.
-  Estable, sencillo y eficaz.
-  Permite la captura de fotogramas.
-  La ayuda solo se encuentra en Internet.
-  El botón Preferencias se encuentra visible solo en algunos skins.
-  Se torna lento cuando la lista de reproducción es demasiado extensa.

En ocasiones buscamos un reproductor de música y video que no recargue la computadora y que además sea portable, es decir que podamos trasladarlo solo en una memoria flash. El KMPlayer resulta una aplicación que logra cumplir con todos estos requisitos y más.

KMPlayer es un excelente reproductor de vídeo y audio con el que se puede disfrutar plenamente de la música o películas favoritas, debido a que permite la reproducción de un gran número de formatos y presenta un amplio



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

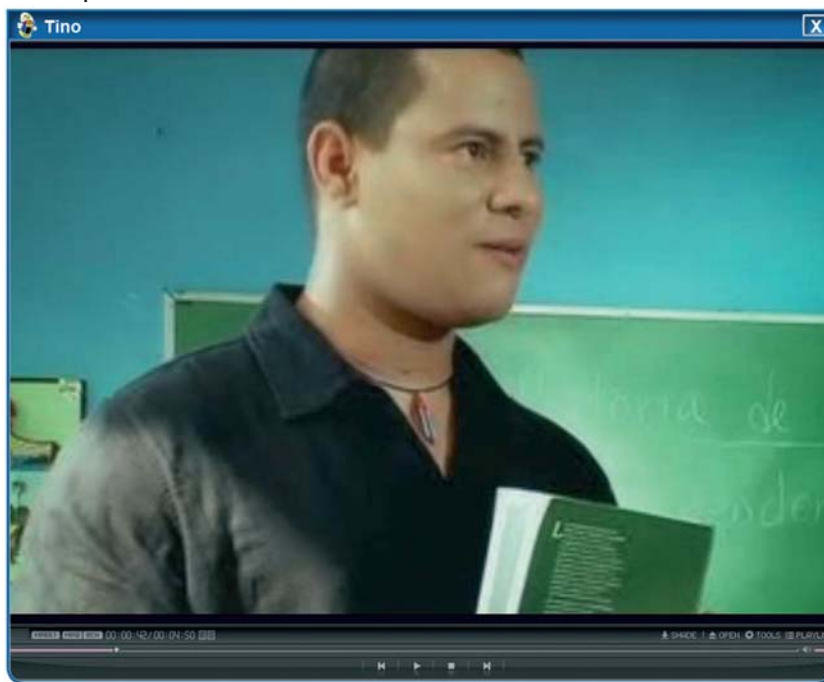
Joven Club Jagüey Grande 3

abanico de interesantes funciones. Permite reproducir incluso películas en VCD y DVD, además de vídeos en formato AVI, MPEG, WMV, RealMedia, Quicktime y otros.

Esta aplicación cuenta además con soporte para subtítulos, permite hacer capturas de fotogramas con decenas de opciones, aplicar efectos especiales tanto al audio como al vídeo, reproducir a velocidad retardada o acelerada, marcar determinados puntos del vídeo como Favoritos y muchas otras posibilidades.

relacionadas con la asociación y captura de fotogramas.

Por otra parte con el KMPlayer se puede realizar la edición de audio y vídeo mediante la aplicación de efectos, alterar la velocidad de reproducción de cualquier archivo, marcar puntos de un archivo para poder comenzar en ellos reproducciones posteriores, etcétera. Si desea que la reproducción continúe al siguiente. debe abrir el cuadro de diálogos Preferencias, en la opción General/Repetir/Lista reprod.



Valoración
1-10

9

Conclusiones

Presenta variadas formas para el cambio de su interfaz gracias al uso de la opción skins y de esquemas de color, y su menú de opciones de configuración, Preferencias, es realmente amplio por la gran cantidad de posibilidades que ofrece. Permite configurar la reproducción de DVD, la conexión de filtros, plugings, procesamiento de vídeo, audio, subtítulos, visualizaciones, controles de color, así como acciones

KMPlayer es un reproductor bastante completo, fácil de utilizar, estable y rápido. Todo un candidato a convertirse en el reproductor por excelencia que necesites en tu computadora tanto para vídeo como para audio. Desplazando por mucho al veterano Windows Media Player.



Synergy 1.3.1

Análisis



Requerimientos mínimos

- Procesador:** X86 o compatible
- Memoria:** 256 MB RAM
- Instalación:** 902 KB
- Disco Duro libre:** 20 MB
- Sistema Operativo:** Multiplataforma
- Algo más:** -

Descargar de

Ver en la web

Utilizar para

Controlar desde un único ratón y teclado varias computadoras situadas una al lado de la otra.

Funciones del software

- Resulta bien sencillo cambiar el teclado y ratón de una computadora a otra.
- Funciona bajo una arquitectura cliente/servidor.
- Se encuentra bajo la licencia GPL
- No cuenta con interfaz gráfica para Linux y Mac.
- No posee mecanismo de autenticación.
- No utiliza un mecanismo de cifrado para los datos transferidos entre el servidor y el cliente.

En ocasiones, y en particular en el caso de administradores de redes o especialistas que requieran operar varias computadoras desde un único puesto de trabajo, puede resultar engorroso el tener que cambiar de teclado o ratón entre una y otra, sucediendo que a veces que se intenta operar con el dispositivo incorrecto alguna de las computadoras. Lo mejor sería en estos casos lograr el control de todas



Yolagny Díaz Bermúdez

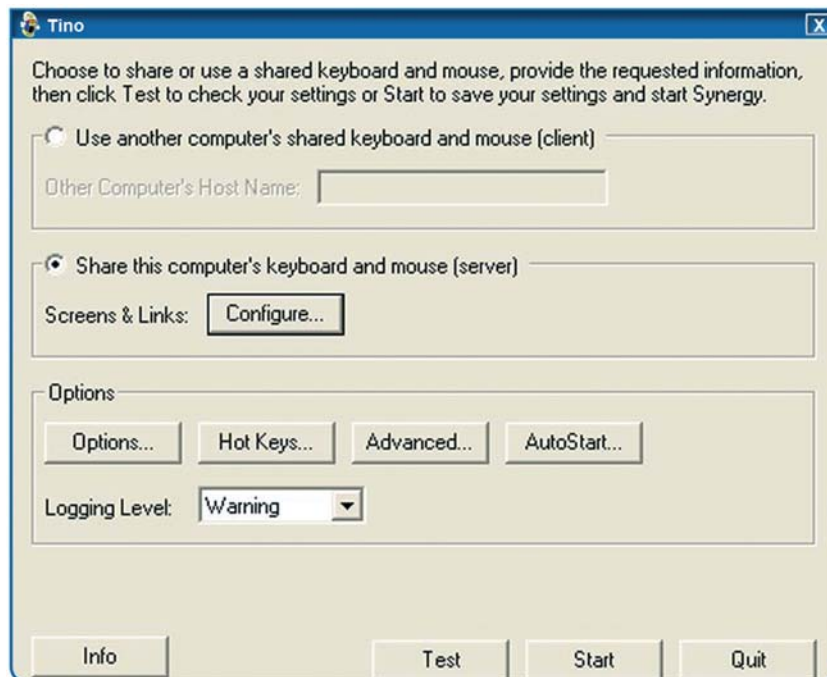
yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

mediante un único juego de teclado y ratón, posibilidad que aparece al utilizar la aplicación Synergy.

Synergy es un software que permite compartir un ratón y un teclado entre varias computadoras, sin la necesidad de ningún hardware adicional. También es capaz de compartir el portapapeles entre las diferentes máquinas, permitiendo copiar y pegar de una a otra. El objetivo principal es unir los escritorios de cada una de las computadoras para darle la ilusión al usuario de tener un único escritorio ampliado.

Para pasar el ratón y el teclado de una máquina a otra, simplemente el usuario mueve el puntero del ratón hacia un costado de su escritorio, y el puntero aparecerá en el escritorio de otra máquina. El servidor captura los eventos del ratón, del teclado, del portapapeles y del protector de pantalla, los cuales se reenvían a los clientes correspondientes, a través del protocolo TCP/IP. Synergy no utiliza ningún mecanismo de autenticación ni de cifrado. Cualquier computadora puede conectarse al servidor si el nombre del cliente es conocido en él.



Valoración
1-10

8

Funciona bajo una arquitectura Cliente/Servidor. El servidor comparte su ratón y teclado a los diferentes clientes que existan. A la vez, todas las máquinas en cuestión tienen que estar conectadas en red, donde se permita el uso del protocolo TCP/IP. Las acciones realizadas sobre el ratón y el teclado, son reflejadas en el escritorio donde se encuentre posicionado el puntero.

Conclusiones

Se debe instalar la aplicación en cada una de las máquinas que se desee conectar, para el Servidor y el Cliente se instala la misma aplicación, lo que varía es su modo de ejecución. En el caso de tener un Firewall instalado se habilita el puerto 24800 por el cual Synergy se comunica.



imgSeek 0.8.6

Análisis



Requerimientos mínimos

- Procesador:** X86 o compatible
- Memoria:** 128 MB RAM
- Instalación:** 0.4 MB
- Disco Duro libre:** 20 MB
- Sistema Operativo:** Multiplataforma
- Algo más:** -

Descargar de

Ver en la web

Utilizar para

Visualizar y organizar todas tus imágenes.

Funciones del software

- Interfaz de usuario intuitiva.
- Busca los archivos del sistema para las imágenes y marca los directorios Favoritos.
- Realiza búsquedas por esbozo.
- Puede resultar lento al ponerlo en funcionamiento la primera vez.
- Se encuentra en idioma Inglés.
- Su funcionamiento se dificulta cuando el usuario no tiene permisos de administración.

Debido al desarrollo tecnológico y como consecuencia del aumento de las capacidades de almacenamiento se hace necesario disponer de herramientas de búsquedas que nos faciliten el trabajo ayudándonos a encontrar el archivo requerido en cada momento. En el caso específico de la búsqueda de imágenes se puede contar con la aplicación imgSeek.

imgSeek es un excelente visualizador



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

y organizador de colecciones de imágenes escrito en Python que hace especial hincapié en las opciones de búsqueda con licencia GPL. El programa las realiza de forma realmente efectiva, bastará con introducir un pequeño dato de lo que necesitas encontrar, y en cuestión de segundos, te proporcionará miniaturas de las imágenes que se aproximen al texto introducido.

Pero además, cuenta con otras muchas características como son:

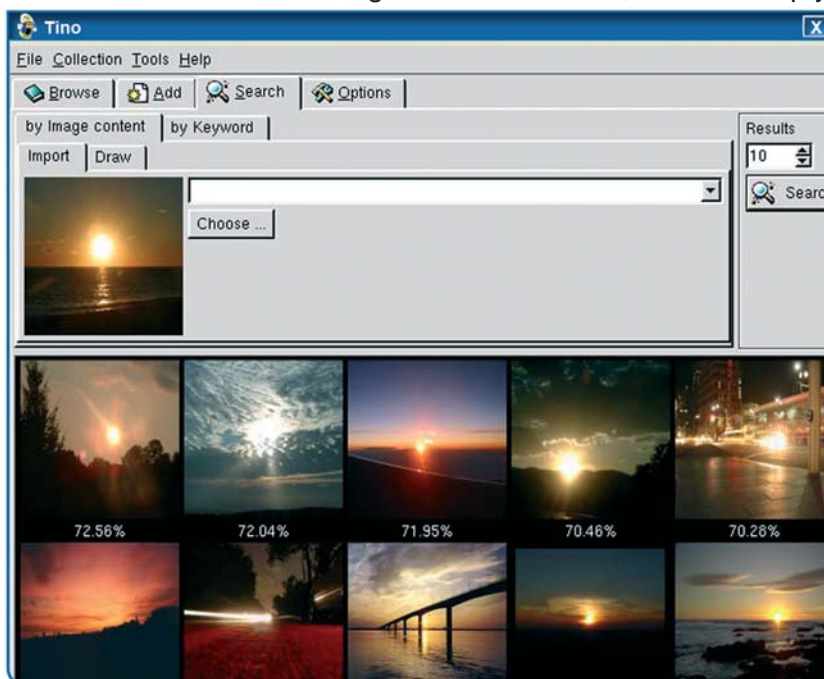
- Consultas de imágenes similares a una de la colección de imágenes ha-

ción, cámara, lente, etc.) para cada imagen y utilizarlos en los álbumes HTML generados o para la búsqueda de fotos. También se puede utilizar campos de metadatos personalizados.

- Datos EXIF e IPTC que se encuentran en los archivos JPEG y TIFF se importan automáticamente. (Soporte de sólo lectura)

- Soporta múltiples volúmenes de fotografías.

- Generación automática de miniatura y almacenamiento en caché, que también es utilizado por el Gimp, Nautilus/Gnome, Rox Desktop y otros.



Valoración
1-10

8

ciendo doble clic en su miniatura.

- Agrupa las fotos por similitud para la fácil navegación. También permite agruparlas automáticamente por color, fecha (eventos de grupo automáticamente mediante un algoritmo de clústeres de adaptación para las diferencias de tiempo), puede tener características de nombre de archivo o imagen.

- Permite editar metadatos (descrip-

Conclusiones

Con imgSeek dentro de las herramientas de trabajo se logra tener todas las imágenes al alcance de la mano, sin importar cuán grande sea el dispositivo de almacenamiento que estemos utilizando, disminuyendo así el tiempo de búsqueda y de paso nos permite organizar las imágenes guardadas.



Hilda Arriba Robaina

Trabajadora de los Joven Club por 20 años consecutivos

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

¿Cómo llegaste a los Joven Club?

Mis inicios de Joven Club, tienen, como decir... fue un azar del destino. Yo había culminado mi adiestramiento en el Combinado Textil "Celia Sánchez Manduley" y un vecino que si trabajaba en el programa me dijo que si quería trabajar en los Joven Club ya que el se trasladaba para la Universidad de Oriente, y es de esta forma que el 2 de enero de 1991 comienzo a formar parte de esta Institución.

¿En estos 20 años de trabajo, cuáles han sido tus principales logros profesiones?

Contar mi desarrollo en joven club, pues comenzaría por las proyecciones de mi especialidad, ya que era recién graduada de Ingeniería en Control Automático de la promoción de 1988. Ya iniciada en el programa matriculé en la Universidad en el Curso Regular para Trabajadores en la carrera de Ciencia de la Computación (Cibernética Matemática). Luego me categoricé para impartir clases en la Universidad como profesora adjunta primero como instructora y después con el cambio de categoría como asistente, labor que desempeño en la actualidad. En el 2007 me hago Master en Nuevas Tecnologías para Educación.

¿Es Joven Club como tu segunda familia?

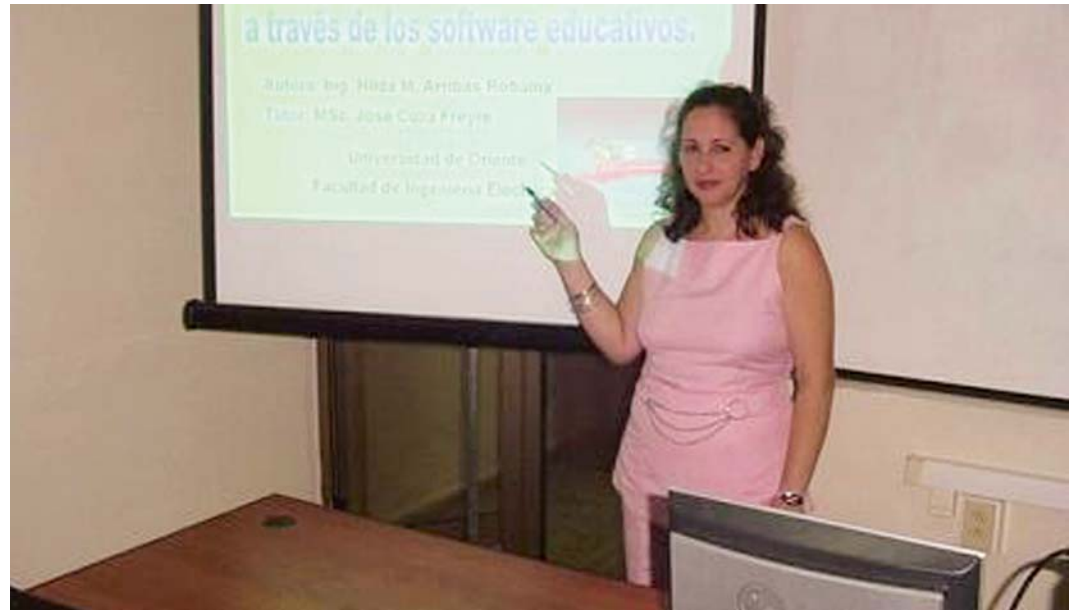
No podría clasificar a los Joven Club como mi segunda familia ya que todo en mi vida tanto lo profesional como lo personal, es un todo que funcional integro como una matriz en desarrollo donde el uno no podría funcionar sin el otro.

¿Has pensado alguna vez, como hubiese sido tu carrera profesional fuera de Joven Club?

Nunca había pensado tal cosa, en Joven Club hago sin más palabras lo que me gusta, o mejor dicho me desempeño para lo que fui creada, fuera de aquí hubiese sido una profesional que nunca se hubiese realizado ni desarrollado a total plenitud, tuviera estancias dentro de mi intelecto que no hubiesen brotado como lo han hecho en estos 20 años.

¿Retos futuros en tu trabajo dentro de los Joven Club?

Nuestro programa con 24 años recién cumplidos, es muestra de la dialéctica del desarrollo en nuestra sociedad y mis horizontes y proyecciones futuras, están fuertemente ligadas a los planes inmediatos de los Joven Club, yo seré lo que sea necesario, lo que los cambios venideros exijan lo que nuestra sociedad necesite, mi futuro, esta aquí.



Impartir clases e incentivar a los miles de niños con los que he compartido día tras día, a que se sumerjan en el amplio mundo de la informática, es una sensación que muy pocas profesiones pueden brindarle a un trabajador. Fuera de aquí sería alguien más, y no, yo misma.



Circuito impreso al instante



Comparto con ustedes la descripción de un método sencillo, para fabricar placas de circuitos impresos muy simples, y el mismo me ha dado buenos resultados. He mejorado la calidad de los circuitos impresos y he logrado hacer impresos de gran complejidad con este método.

Paso 1: Para comenzar se debe realizar el diseño del circuito en cualquier programa que acostumbremos usar, e imprimir el diseño en cualquier impresora de buena calidad se muestra dicho trabajo en la Fig.1. Se debe imprimir el lado del cobre. Luego se hace una fotocopia común del diseño, pero usando el papel más satinado que se pueda encontrar. No hace falta que el papel sea grueso; sólo hay que tener en cuenta que la fotocopidora que use tenga el papel más satinado que se encuentre. Poner la calidad de la tinta normal, ni mucho ni poco. Evitar manchas, y preparar varias copias del diseño en una hoja, para poder elegir la mejor.

Paso 2: Luego cortar la placa virgen a la medida necesaria y limpiarla usando lana de acero. En la Fig.2 se muestra dicho proceso. Frotarla en forma circular para obtener ralladuras en todas direcciones. Estas ralladuras ayudan a la fijación de la tinta que se encuentra en la fotocopia. Es necesario evitar que queden las huellas digitales en la placa.

Paso 3: Recortar el diseño de la fotocopia y colocarlo con el impreso sobre el lado de cobre de dicha placa. Doblar los lados del papel hacia atrás y pegarlos con cinta adherente como se muestra en la Fig.3.

Paso 4: Calentar la plancha al máximo y aplicarla sobre el papel alrededor de 30 segundos para fundir la tinta y adherirlo al cobre. Después arrojar inmediatamente la placa al agua para humedecer el papel y evitar que se encoja al enfriarse y la tinta se desprege de la superficie de cobre. Fig.4.



Yamir Hidalgo Peña

yamir@elechol.une.cu

Colaborador Joven Club Banes

Paso 5: Dejar todo en remojo por un rato. A veces lo dejo un par de horas, en otras ocasiones sólo algunos minutos. Fig.5.

Paso 6: Cuando está bien remojado comenzar a frotar el papel con los dedos bajo un chorro de agua corriente, formando rollitos y retirando el papel capa por capa. Fig.6.

Paso 7: Para terminar de limpiar entre las pistas usar un cepillo de dientes usándolo suavemente. Frotar con cuidado. Fig. 7.

Paso 8: En la Fig.8 se muestra el aspecto del trabajo una vez seco. Se ven las fibras de papel adheridas en la tinta que quedo marcada en la superficie de cobre, pero todas las pistas y el espacio entre ellas están marcados y separados entre si.

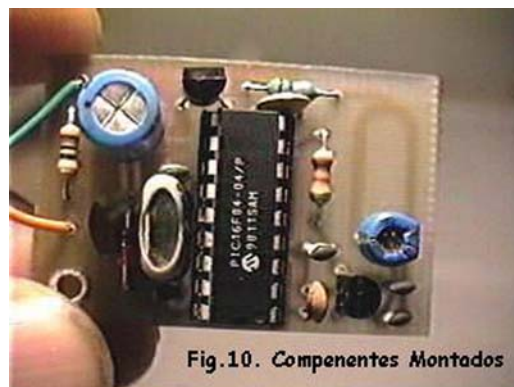
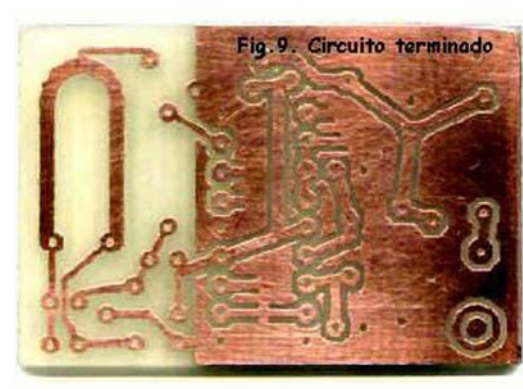
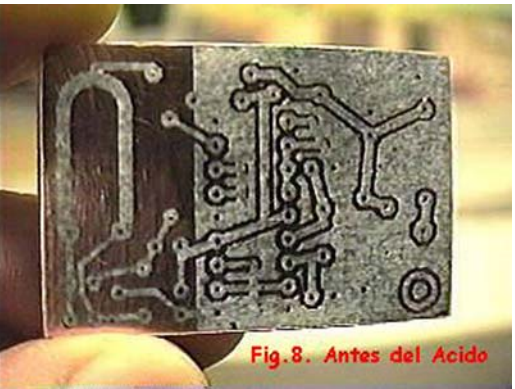
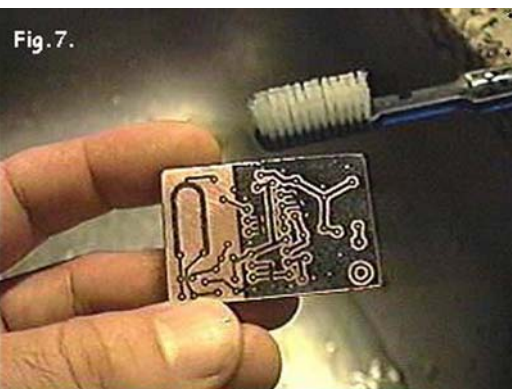
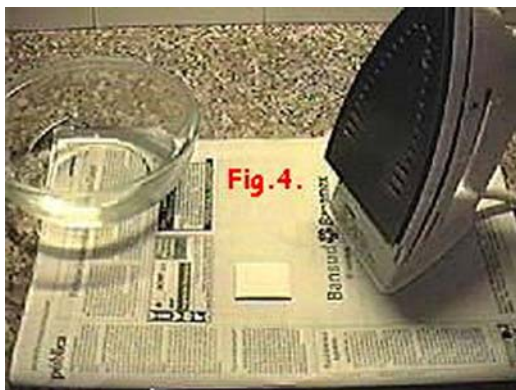
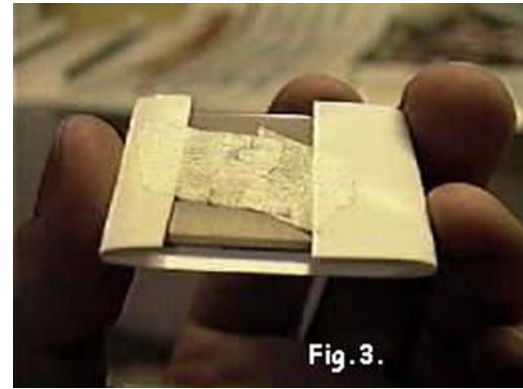
Paso 9: Retocar con marcador indeleble si es necesario (yo uso Edding 400). Luego quitar el cobre con un baño de percloruro férrico (o lo que usen habitualmente).

Paso 10: Luego limpiar usando nuevamente lana de acero (quizás acetona también funcione) y cubrir el cobre con resina vegetal disuelta en alcohol para evitar que se oscurezca (sirve además como fundente). En la Fig.9. Se muestra como queda después del grabado.

Paso 11: Una vez terminado el trabajo se procede a montar los componentes en el circuito ya impreso, en la Fig.10 se muestra como quedaría el circuito después de estar terminado ya con los componentes soldados y con las conexiones externas.

Lista de Componentes

- 1- Software para el diseño e impresión del modelo a realizar.
- 2- Lámina de placa virgen.
- 3- Tijera para recortar el diseño de la hoja impresa.
- 4- Cinta adherente.
- 5- Plancha.
- 6- Recipiente con agua.
- 7- Cepillo con dientes plásticos.
- 8- Marcador indeleble en caso que sea necesario.





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: Rainer Sardiñas *País:* Cuba

Me parece acertada esta revista, y ojala se mantenga de manera sistemática, pues al lector que no tiene como acceder a Internet le resulta sumamente útil.

Me gustaría si se pudieran publicar trucos y consejos sobre Windows u otros sistemas, y lo mismo hacia los videojuegos.

Mantenimiento de la PC, mitos y realidades sobre la informática y cosas por el estilo.

De cualquier forma, Gracias por existir!!!

Es nuestro objetivo llevar todos los lectores cubanos, la mayor cantidad de información acerca de informática, electrónica y comunicaciones, con un lenguaje fresco y de fácil comprensión. Así todos pueden leer y estar actualizados sobre las nuevas tecnologías, que cambian a un ritmo acelerado. Sobre lo que nos dice de los trucos, y el tema a tratar, ya la revista cuenta con una sección para trucos y consejos, para el sistema operativo Windows y para sistema de código abierto, donde aprenderá siempre algo nuevo. Y el tema de mantenimiento de la PC, tocaremos con más profundidad el mismo, le agradecemos sus sugerencias.

✉ De: Marcelino Bacerio Fernández (Tito) *País:* Cuba
Hola.

Ante todo sean dadas muchas felicidades al equipo de la Revista Tino, la misma es muy intuitiva, amena y con muchas secciones prácticas, un éxito total.

Quisiera saber sobre el videojuego que describen en el número 23 de Tino, "Gesta Final, Camino a la Victoria", ¿es posible adquirirlo de alguna forma, comprarlo o descargarlo de algún sitio? .

En espera de su atención

Gracias por sus opiniones sobre nuestra publicación, sobre el interés en el juego que menciona, el mismo aún está en desarrollo, y las fechas de terminación rondan los meses de mayo a junio de 2012. Hasta el momento, no tenemos información de como podrá obtenerse.

✉ De: Joel Álvarez Charón *País:* Cuba

Quisiera si es posible me ayudaran con el manual de usuario de una mother board P5v800, para poder instalarla, hoy he visto por primera vez esta sitio y me resulta muy interesante, gracias por su atención

Agradecidos de recibir su email, y de que el sitio web de la revista le parezca interesante. Sobre el manual, que nos solicita, hemos localizado el original de la empresa ASUS, pero el mismo está en idioma inglés, de todas maneras, le dejamos la URL, desde nuestro sitio web, para que lo descargue, el mismo solo ocupa, 1.6 Mbyte. La dirección es: <http://revista.jovenclub.cu/files/ManualP5V800-MX.zip>

✉ De: yuyodj *País:* Cuba

Hola la idea de la revista y en su conjunto esta muy bien lograda pero en los temas y artículos

SOLO SE DAN LINK DE DESCARGA de sitios en los que para acceder hay que tener una cuenta a Internet y acá casi nadie tiene acceso, no se si exista algun FTP nacional o si existe este ftppuedan dejar el link en la revista.

gracias

Es siempre un estímulo para nosotros recibir correos electrónicos, donde los lectores, nos comuniquen su punto de vista y sus críticas hacia la publicación, de esta forma vamos mejorando nuestro trabajo y así le brindamos en cada edición una mejor calidad. Sobre lo que nos comenta de los link, primero, es cierto que no todos poseen Internet, y esta situación afecta mucho a los cubanos, teniendo la mayor incidencia en este problema, el Bloqueo Económico y Financiero que el gobierno de los Estados Unidos impuso a nuestro país hace más de medio siglo. Pero no todo es desalentador, muchas aplicaciones que pudieran serle útiles, se encuentran en diferentes FTP dentro del país. Le hacemos a continuación una lista de los mismos:

- http://www.jovenclub.cu/index.php?option=com_remository&Itemid=81&lang=es

- <http://www.magon.cu/mainpages/downloads.asp>

- <http://antivirus.uclv.edu.cu/>

- <http://tecun.cimex.com.cu/tecun/software/>

- <http://www.isch.edu.cu/redunah/downloads.php>



La parte vital de los videojuegos: "Motor Gráfico"



Ernesto Rivero Ramírez

ernesto@pal.jovenclub.cu

Casa productora de videojuego

El Motor Gráfico, comúnmente conocido como Graphics Engine (en inglés) o solo Engine es aquella parte vital de cualquier videojuego.

¿Qué es un Engine?

Es un sistema creado exclusivamente para el desarrollo de videojuegos; es una herramienta creada por programadores y para programadores; que permite el diseño, la creación y la representación de un videojuego.

La funcionalidad básica de un motor es proveer al videojuego de un motor de renderizado para los gráficos 2D y 3D, motor físico o detector de colisiones, sonidos, scripting, animación, inteligencia artificial, redes, streaming, administración de memoria y un escenario gráfico.

Los Engines han evolucionado a lo largo de la historia de los videojuegos, siempre respondiendo a los requerimientos tecnológicos de nuevas mega producciones o a la usabilidad que se requiere para satisfacer a los jugadores.

Breve Historia de los Motores de Juego

ZZT: Creado por Tim Sweeney en 1991 a través de la empresa Epic Games era un juego y un motor de juegos para DOS a la vez.

Wolf3D Engine: Creado por John Carmack el 16 de julio de 1992 a través de la empresa id Software que inventa un género entero (First:person shooter(FPS) o disparo en primera persona). El juego para el que fue utilizado (Wolfenstein 3D) es considerado el primer juego en 3D. Las especificaciones del motor eran alucinantes para la época: ray casting, resolución de 320x200 a 256 colores, texto en pantalla con dibujos superpuesto a los gráficos, flash en pantalla, etc.

Doom Engine: es el motor gráfico que id Software usó para sus videojuegos Doom y Doom II. Fue creado por John Carmack. Las capacidades gráficas no cambian demasiado: animación en luces, agujeros en paredes y texturas animadas, árboles BSP, pero un aspecto concreto convierte al juego en un auténtico éxito de ventas: tiene soporte

multijugador.

Quake Engine: es el motor de videojuego que fue escrito por id Software en 1996 para su videojuego Quake. Fue uno de los primeros en incorporar renderizado 3D en tiempo real y en la actualidad se encuentra liberado bajo los términos de la licencia GPL.



En 1996 la lucha se centraba no sólo en conseguir una mayor potencia gráfica, si no en facilitar que el proceso de producción de un videojuego se estandarizara y resultara más económico. Varias empresas emergían proponiendo soluciones propias que con más o menos éxito, consiguieron que hoy podamos disfrutar de una calidad técnica alucinante.

XnGine: Considerado uno de los primeros motores gráficos realmente en 3D, fue creado por Bethesda en 1997 para su magnífico y revolucionario The Elder Scrolls II: Daggerfall. No aceptaba aceleración 3D hasta que implementó Glide, la librería gráfica de las Voodoo en 1998.

id Tech 2: también conocido como el motor de Quake II, es un motor de videojuego desarrollado por id Software para ser usado en sus videojuegos, principalmente en Quake II. Desde su lanzamiento, id Tech 2 ha sido licenciado para ser usado en otros videojuegos. Una de las características más llamativas de id Tech 2 es el soporte directo de aceleración mediante tarjeta gráfica, específicamente OpenGL, aparte del clásico renderizado por software. El código fuente del motor fue liberado el 22 de diciembre de 2001 bajo la licencia GNU General Public License.

Este motor fue utilizado hasta la actualidad gracias a su estabilidad y potencia, desarrollándose sobre él y sus modificaciones algunos de los juegos más importantes jamás realizados para PC entre los que se encuentran: Quake 2, Half Life, Counter-Strike, Kingpin: Life of Crime, Soldier of Fortune, Sin, Hexen II, Heretic II.

Unreal Engine 1: A principios de 1998 aparece el primer Unreal Engine de la mano del creador de ZZT, Tim Sweeney. Las innovaciones no conciernen tanto a la parte gráfica como a la implementación de sistemas estables para casi todos los apartados de un engine de videojuegos. Animación facial, sincronización labial, sonido en 3D



Unreal Engine

mediante A3D, iluminación volumétrica, compresión de texturas, detección de colisiones, IA, todo integrado en un mismo paquete, lo que simplificaba enormemente la creación de contenidos. Gracias a este motor aparecen Unreal, Unreal Tournament, el maravilloso Desu Ex y Rune.

Renderware: A medio camino entre los antiguos motores de renderizado por software y los nuevos motores con aceleración gráfica que pululaban en 1998, aparece Renderware de la mano Criterion Software. Lo mejor de este motor es su capacidad para reproducirse en todo tipo de plataformas ya que ha ido mutando con el paso del tiempo: Windows, Mac, GameCube, Wii, XBOX, PS2, PS3, Xbox 360,... algunos de los juegos para los que fue utilizado fueron las primeras ediciones 3D de Grand Theft Auto, The Settlers – Ris of an empire y Resident Evil 2.

Game Maker: es una herramienta de desarrollo rápido de aplicaciones, basada en un lenguaje de programación interpretado y un kit de desarrollo de software (SDK) para desarrollar videojuegos, creado por el profesor Mark Overmars en el lenguaje de programación Delphi, y orientado a usuarios novatos o con pocas nociones de programación. El programa es gratuito, aunque existe una versión comercial ampliada con características adicionales. Overmars liberó la primera versión pública el 15 de noviembre de 1999. Tuvo su origen en los años 1990, cuando Mark Overmars empezó a crear una herramienta de animación para ayudar a sus estudiantes. Con el tiempo su proyecto se convirtió en una herramienta de desarrollo de videojuegos.

Id Tech 3: anteriormente conocido como Quake III engine, es un motor de juego desarrollado por id Software en 1999 para el juego Quake III Arena, quizás el primer FPS satis-

factorio de juego online. Utilizado en juegos como: American McGee's Alice, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, Return to Castle Wolfenstein, Medal Of Honor: Allied Assault. El código fuente del motor fue liberado el 19 de agosto de 2005 bajo la licencia GNU General Public License.

Unreal Engine 2: En el año 2000 llega la respuesta de Epic Games. Las mejoras respecto a su predecesor no se centran en los gráficos pero son abundantes: física ragdoll, soporte para PlayStation 2, Gamecube y Xbox, motor fácilmente extensible, carga dinámica de código y contenido,... decenas de juegos lo utilizaron y varias sagas de juego pasaron de producir su propio engine a licenciar este gracias al soporte y la gran cantidad de información que existía sobre el mismo. Algunos de ellos fueron Unreal II, Unreal tournament 2004, Thief: Deadly shadows, Swat 4, Deus Ex: Invisible War, Postal 2.

id Tech 4: es un motor de videojuego desarrollado por id Software en 1999 y usado por primera vez en el juego Doom 3, el motor fue diseñado por John Carmack. El motor permitía utilizar los mapas de bump mapping, que es una textura que genera falso relieve 3D en un modelo, normal mapping, que es una textura que genera desplazamiento perpendicular al polígono sobre el que se pone y specular highlight, que es una textura que define la cantidad de brillo de una superficie. Se utilizó en juegos como Doom 3: Resurrection of Evil, Prey, Quake 4, Enemy Territory: Quake Wars, Wolfenstein, Brink.

CryENGINE: es un motor de juego creado por la empresa alemana desarrolladora de software Crytek, originalmente un motor de demostración para la empresa Nvidia, que al demostrar un gran potencial se implementa por primera vez en el videojuego Far Cry que fue todo un éxito gracias a la libertad de movimiento, los gráficos ultrarrealistas, la mezcla de iluminaciones precalculadas y en tiempo real, los terrenos creíbles, el fácil desarrollo de nuevos mapas, la inteligencia artificial fácilmente programable, desarrollado por la misma empresa creadora del motor. El 30 de marzo de 2006, la totalidad de los derechos de CryENGINE son adquiridos por la distribuidora de videojuegos Ubisoft.

Source: es un motor de videojuego desarrollado por la empresa Valve Corporation para las plataformas Windows (32 y 64 bits), Mac OS X, Xbox, Xbox 360, y PlayStation 3. Debutó en junio de 2004 con el videojuego Counter-Strike: Source y seguidamente con Half-Life 2. Varios de los mejores y más jugados juegos de la historia se desarrollan sobre él: Half Life 2 y su Episodes I y II, Counter Strike: Source, Day of Defeat Source, Team Fortress 2, Portal 1 y 2, Dark Messiah of Might and Magic, Vampire: The



Masquerade – Bloodlines, Left 4 Dead 1 y 2, Zeno Clash, E.Y.E., Nuclear Dawn, SiN Episodes: Emergence.

Unity: El 1 de junio de 2005 ve la luz Unity, un motor que marca la tendencia del mercado durante años ya que se dedica esencialmente a la producción de juegos independientes. El motor está contenido en una plataforma integral de desarrollo que permite crear juegos con la tecnología más avanzada de manera transversal en multitud de plataformas (PC, Mac, Wii, iPhone, Web, etc.). Este motor tiene una versión libre y una versión pro.

Torque Game Engine: Lanzado el 24 de octubre de 2006, apareció en medio de la vorágine de la nueva generación y siempre ha sido catalogado como un motor de segunda en cuanto a calidad gráfica. La fuerza del Torque no radica en su potencia gráfica, si no en la versatilidad y facilidad para adaptarse a todo tipo de plataformas. Actualmente cubre prácticamente todas las plataformas del mercado (PS3, XBOX 360, PC, Mac, Wii, iPhone) gracias a que mientras el resto buscaba aumentar la potencia gráfica hasta el extremo, Torque realizó una apuesta clara por las 2D y la facilidad de uso. Empresas como Bioware, Capcom, Konami, o Ubisoft lo utilizan para ampliar los universos de sus franquicias o para probar nuevas mecánicas de juego.

Cry Engine 2: se puede definir como el motor de videojuegos más avanzado de su generación. El salto tecnológico fue tan grande, que muchos usuarios de PC se vieron obligados a cambiar de tarjeta gráfica. La lista de mejoras gráficas fue imponente, por fin teníamos un entorno 3D realista en todos los sentidos (iluminación global, iluminación volumétrica, una enorme cantidad de objetos con propiedades físicas creíbles, un entorno destructible, sombras suaves, dinámica día/noche en tiempo real, etc). Algunos juegos desarrollados con este motor han sido Crysis, Crysis Warhead, Crysis Wars y Soldier of Fortune Payback.

Unreal Engine 3: El Unreal Engine de tercera generación aparece en 2006, diseñado para PC con soporte DirectX 9/10, Xbox 360 y PlayStation 3. Su motor reescrito soporta técnicas avanzadas como HDRR, normal mapping, y sombras dinámicas. Incluyendo componentes para herramientas complementarias al igual que las anteriores versiones del motor. Se sustituye a Karma por PhysX de Ageia (posteriormente adquirido por NVIDIA), y FaceFX se incluye además para generar animaciones faciales. Epic utilizó esta versión del motor para el videojuego Gears of War y Unreal Tournament 3, posteriormente utilizando una versión mejorada para Gears of War 2.

Debido a su política de licencias, Epic obtuvo onerosos contratos con compañías como Atari, Activision, Capcom,

Disney, Konami, Koei, 2K Games, Midway, THQ, Ubisoft, Sega, Sony, Electronic Arts, Square Enix, CCP Games y 3D Realms, entre otras.

En la Game Developers Conference de 2008, Epic revela numerosas mejoras de diseño, entre las que se incluyen: renderizado para mayor número de objetos simultáneos, físicas más realistas para efectos de agua, físicas de texturas corporales, mayor destructibilidad para los entornos, IA mejorada y efectos mejorados en luces y sombras con rutinas avanzadas para los shaders. Esta revisión (conocida como

Unreal Engine 3.25/5) hizo su debut con el título Gears of War 2.

El Unreal Engine 3 además se aplica en sectores no relacionados con los videojuegos como simulación de construcciones, simuladores de conducción, previsualización de películas y generación de terrenos.

El 5 de noviembre del 2009 Epic Games publicó una versión gratuita del Unreal Development Kit para permitir a grupos de desarrolladores amateur realizar juegos con el Unreal Engine 3.

CryEngine 3: es un motor de videojuego desarrollado por Crytek para Microsoft Windows, PlayStation 3 y Xbox 360.1

El 11 de marzo de 2009, Crytek anunció que iba a presentar el CryEngine 3 en la Game Developers Conference de 2009.

El 1 de junio de 2009, fue anunciado que Crysis 2 usaría este motor. Un avance del nuevo motor fue presentado. En la edición 2010 del certamen Imagina, el motor CryEngine 3 obtuvo el premio a la mejor simulación en tiempo real.

CryEngine 3 es usado en juegos como: ASTA, ArcheAge, Cabal 2, Crysis 2, Forged by Chaos, Lichdom, Nexuiz, Ryse, Sniper:Ghost Warrior 2, Tour Golf Online, Warface.

Dos clasificaciones importantes se da entre uso de gráficos: 2D y 3D, ya que el procesamiento de imágenes y el tipo de animación de cada uno son muy distintas, sumando también otros muchos factores que hacen a los primeros usualmente más ligeros.

Entre las muchas clasificaciones de Engines se encuentra la más "importante", con Costo o Gratuitos. Esta división se ha dado por la evolución que han tenido los modelos de negocio dentro de la industria.

Motores de juegos gratuitos:



- Adventure Game Studio
- Agar
- Allegro library
- Antiryad GX
- APOCALYX
- Axiom Engine
- Baja Engine
- Blender Game Engine
- Blender Publisher
- Boom
- Build engine
- BYOND
- Catmother
- CheapHack
- CEL
- CELstart
- Crystal Space
- Cube
- DarkPlaces
- Daybreak motor
- Dead Souls
- Delta3d
- DGD
- Dim3
- Doom engine
- Dungeon Craft
- DXFramework
- DX Studio
- Epee Engine
- Eternity Engine
- Ethanon Engine
- Exult
- FIFE
- Game Maker
- GQ
- GTGE
- GZDoom
- Genesis3D
- GemRB
- Horde3D
- id Tech 2
- id Tech 3
- Irrlicht
- JGame
- jMonkeyEngine
- Jogre
- KallistiOS
- Knight Free 3D Suite
- KonsolScript
- M.U.G.Y.N
- Multiverse Network
- Nebula Device
- OctLight

- Open Game Engine
- OGRE
- Panda3D
- PLIB
- ProQuake
- Pygame
- PySoy
- RealmForge
- Retribution Engine
- Ren'Py
- RPG Toolkit
- Sauerbraten
- Sploder
- Stratagus
- Telejano
- Tenebrae
- Tile Studio
- vbGORE
- Wintermute Engine
- World Builder
- XtremeWorlds

Motores de juegos comerciales

- 3D GameStudio
- 3DSTATE 3D Engine
- Aurora Engine
- BRender
- C4 Engine
- Coldstone game engine
- CPAL3D
- Crazyball Engine
- CryEngine, CryEngine2
- Dagor Engine 3
- Dark Basic
- Doom 3 engine
- DX Studio
- Earth-4 Engine
- Electron engine
- Elflight Engine
- EMotion FX
- Esperient Creator
- euphoria
- Explorations
- Frostbite Engine
- Gamebryo Element
- Game Maker
- Havok
- Hedgehog Engine
- IMUSE
- INSANE
- Infinity Engine
- JADE engine



El Nivel

- JAMAGIC
- Jedi
- Kaneva Game Platform
- KjAPI
- Lithtech
- Medusa
- Microsoft XNA
- Monumental Technology Suite
- Multiverse Network
- NeoAxis Engine
- Nvidia Perfkit
- Offset Engine
- Odyssey Engine
- Power Render
- Quantum3
- Realm Crafter
- Refractor Engine
- RelentENGINE
- RenderWare
- Revolution3D
- Rockstar Advanced Game Engine
- RPG Maker XP
- SAGE engine
- SCUMM
- Serious Engine
- Shark 3D
- ShiVa
- Silent Storm engine
- Sith
- Source engine
- Torque Game Engine
- Torque Game Engine Advanced
- TOSHI
- Truevision3D
- Unigine
- Unity
- Unreal Engine
- Vengeance engine
- Vicious Engine
- Visual3D.NET
- Virtools
- White Engine
- XnGine
- Zillions of Games

Debido a la competencia que existe entre las grandes empresas productoras de videojuegos, las licencias de los motores de juegos comerciales son inasequibles para aquellos países o grupos sin un gran presupuesto que se inician en la industria del videojuego, por lo que alternativas como Irrlicht, Ogre3d, Blender y otros motores gratuitos, son la mejor opción que tienen para salir adelante en una industria tan lucrativa como la del videojuego.



id Tech 2



Wintermute Engine



Shark 3D



Hosta la
victoria
honore



Permitirle acceso a PostgreSQL desde máquinas clientes



Ramiro Cobas Méndez

metodologo14014@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Los Arabos 1

1- Buscar el archivo de configuración de autenticación del cliente del PostgreSQL

a) En caso de usar Ubuntu o Debian. Escribes esto en una terminal. `sudo nano /etc/postgresql/8.4/main/pg_hba.conf`

b) En caso de usar Windows XP. Editar el archivo que está en: `C:\Archivos de programa\PostgreSQL\9.0\data\pg_hba.conf`s

2- Buscar la línea

IPv4 local connections:

```
host all all 127.0.0.1/32 md5
```

3- agrega otra línea que diga

```
host all all 192.168.0.0 - 255.255.255.0 md5
```

Verifica si te quedó así:

IPv4 local connections:

```
host all all 127.0.0.1/32 md5
```

```
host all all 192.168.0.0 - 255.255.255.0 md5
```

192.168.0.0 esto quiere decir que todas las PC con ese rango de IP a partir de cero se conectarán.

255.255.255.0 la máscara de entrada para la PC.

md5 envía encriptado las contraseñas.

4- Guarda y cierra.

5- El archivo de configuración PostgreSQL

a) En caso de usar Ubuntu o Debian

Escribes esto en una terminal. `sudo nano /etc/postgresql/8.4/main/postgresql.conf`

b) En caso de usar Windows XP

Editamos el archivo que está en: `C:\Archivos de programa\PostgreSQL\9.0\data\postgresql.conf`

6- Buscar la línea

```
#listen_addresses = 'localhost'
```

Quítale el comentario # y localhost cambialo por *

Verificar si te quedó así:

```
listen_addresses = '*'
```

7- Guarda y cierra

8- Reiniciar el servidor

a) En caso de usar Ubuntu o Debian

Escribes esto en una terminal: `sudo /etc/init.d/postgresql-8.4 restart`

b) En caso de usar Windows XP

Clic en: inicio + Panel de control + Herramientas administrativas + Servicios + postgresql-9.0

Numerar capítulos y trabajar con estilos de encabezado en Writer



Madelin Blanco Mitjans

madelin13013@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Juan 1

En ocasiones, cuando creamos un documento largo estructurado en capítulos deseamos que éstos se numeren. Lo más común es que intentemos hacerlo mediante el uso de numeraciones automáticas, lo que puede resultar frustrante por los problemas que surgen. En este artículo veremos la forma correcta y fácil de enfocar esta tarea y los beneficios que nos reporta hacerlo de esta manera.

1- Uso de estilos de encabezado

Como casi todo en Writer, vamos a resolverlo con estilos. Ya vienen predefinidos unos estilos (Encabezado 1, Encabezado 2, etc...) que podemos usar directamente o redefinir a nuestro gusto.

Para redefinir los estilos, abriremos la ventana del estilista pulsando F11 o mediante el menú Formato -> Estilo y formato. En la lista de estilos seleccionamos el que deseamos modificar, y en el menú contextual (pulsando el botón secundario del ratón) tenemos la opción de Modificar, donde podremos cambiar cualquier atributo del estilo.

De esta manera quedarán a nuestro gusto los estilos Encabezado 1, Encabezado 2, etc... para que los apliquemos a nuestro gusto en capítulos, subcapítulos, etc. en nuestro documento.. También podríamos haber crea-



nuevos estilos, pero todo resultará más fácil si lo hacemos con los estilos que ya están orientados a esa tarea.

2- Numeración de capítulos

Para numerar los capítulos no tenemos más que ir al menú Herramientas -> Numeración de Capítulos, donde para cada uno de los niveles de esquema de nuestro documento, asignaremos el estilo correspondiente (si hemos utilizado los predefinidos, ya estarán correctamente coordinados), y decidiremos si deseamos o no numerarlo, con qué estilo, separadores, primer número, etc. Al aceptar el diálogo veremos como los capítulos de nuestro documento ya estarán perfectamente numerados.

3- Capítulos en Encabezado y pie de página

Haber procedido de la manera indicada tiene beneficios adicionales. Si deseamos que aparezca el nombre del capítulo, el número o ambos en el encabezado de página, basta con abrir el diálogo de Campos mediante el menú Insertar -> Campos -> Otros.

En el cuadro de diálogo, seleccionamos la pestaña Documento, como Tipo de campo seleccionamos Capítulo y en la lista Formato podremos seleccionar la apariencia deseada. También podremos seleccionar el Nivel del cual deseamos tomar los datos.

4- Índices y tablas de contenido

Podemos crear la tabla de contenido de nuestro documento dirigiéndonos al menú Insertar -> Índice -> Índices.

En la pestaña Índice del diálogo emergente, seleccionaremos el título del índice, tipo de índice (en el caso que estamos tratando, Índice de contenido) y el número de niveles que deseamos que aparezcan en el índice. En la pestaña Entradas del diálogo, para cada nivel, decidiremos la estructura de nuestro índice. Para ello, Writer nos provee de una muestra constituida por unos botones con pequeños cuadros de texto vacíos entre ellos; apuntando con el cursor encima de ellos, veremos que simbolizan el número de capítulo, el nombre del capítulo, el número de página, etc.

También disponemos de un botón Hiperenlace que nos permitirá insertar vínculos en la tabla de contenido para que nuestro documento sea navegable desde el índice. Simplemente debemos poner el punto de inserción en los cuadritos de texto en la posición deseada para inicio y fin del vínculo, y pulsando el botón Hiperenlace para cada uno de ellos, nos definirá el vínculo para la entrada del índice. Podemos ver la apariencia que tendrá activando la casilla Previsualización.

Instalar Windows XP desde una memoria USB



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Creación de la Memoria USB

Para comenzar será necesario:

- Una memoria USB de 1 ó 2 GB
- Un CD de Windows XP original
- Una PC que posea un lector de CD y una conexión USB
- Una Netbook (en la que instalaremos Windows)
- Este maravilloso programa llamado WinSetupFromUSB (en inglés).

También será necesario que:

- La memoria USB pueda bootear
- Tu equipo pueda arrancar desde la memoria USB (averiguarlo en la BIOS)
- La memoria USB sea lo suficientemente rápida para que la instalación del sistema operativo no resulte ser muy lento

Una vez descargado el programa, ejecute su instalación y siga las indicaciones (acepta la creación de la carpeta de instalación del programa). Al final de la instalación, el programa se ejecutará.

Aparecerá la interfaz del programa:

Estos son los 6 pasos que debes seguir (marcados en la imagen) :

Paso 1: Inserta el CD de Windows XP en el lector de CD de tu PC, luego haz clic en Browse

Paso 2: En la ventana que aparece, selecciona la ruta

Paso 3: Selecciona el lector de CD donde se encuentra el CD de Windows XP y haz clic en OK

Paso 4: Haz clic sobre Refresh, luego dale clic a la pequeña flecha a la izquierda y selecciona la memoria USB que utilizarás para arrancar XP

Paso 5: Marca la casilla Fixed en "Force Target disk type"

Paso 6: Finalmente haz clic en GO.

Espera que termine el proceso de copia. Luego cierra el programa (un mensaje aparecerá cuando la copia haya terminado).

Instalación de Windows XP

Ahora pasemos a la instalación de XP. Tan solo seguimos estos pasos:

- Primero inserta la memoria USB en la Netbook y entra a la BIOS
- Luego configura la BIOS para que el equipo arranque



desde la memoria USB

- Una vez hecho esto, guarda y reinicia la PC
- Obtendrás dos líneas del menú GRUB
- La primera es para elegir el inicio de la instalación
- La segunda será para después de la instalación y el primer inicio de Windows XP
- Por lo tanto, deberás arrancar desde la memoria USB hasta que Windows XP sea completamente instalado.
- Sigue el proceso de instalación como en una instalación normal.

Y listo! Windows XP ha sido instalado desde tu memoria USB.

Hacer una galería de fotografías con Photoshop



Yaíma Álvarez Medina

yaima06028@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Trinidad 2

Se puede crear una galería de fotos para publicarla en un sitio Web personal o institucional, para que puedan ser observadas una mayor cantidad de imágenes a la vez y se maximicen si da un clic sobre alguna en particular. Además, a veces queremos mandarle a un amigo por correo algunas fotos que nos hemos tirado, pero solo podemos adjuntar en cada mensaje muy poca capacidad en megas y las fotos son mucho más grandes; al final resulta un poco pesado tener que enviar una por una si es que todavía no se pasa del tamaño, o como otra opción compactarlas y puede ser que aún así no resolvamos el problema.

Entonces ¿Cómo se pudiera resolver este problema?

Pues muy fácil, en Photoshop hay una opción para crear una galería de imágenes, donde el programa las achica, tanto de dimensiones como de espacio en disco y logra convertir un grupo de imágenes de muchos MB a tan solo pocos MB. ¿Será verdad?

¡Pues haga la prueba! ¡Ahí le van los pasos a seguir!

- 1- Asegúrese de tener todas las imágenes dentro de una carpeta.
- 2- Abra el Photoshop, pero no las fotos.
- 3- Elija la opción Archivo/ Automatizar/ Galería de fotografías Web.
 - a- En el desplegable Estilos vaya haciendo clic en cada uno de ellos hasta que seleccione el que más le guste.

b- Dentro de Imágenes de Origen, en el desplegable Usar, haga clic en el botón Explorar y seleccione la carpeta que contiene las imágenes con las que desea hacer la galería.

c- Haga clic en el botón Destino y seleccione otra dirección y carpeta para guardar la galería de imágenes una vez concluida.

d- Escriba debajo el Nombre del sitio y los demás datos que pide el cuadro de diálogo.

e- Por último haga clic en el botón OK.

4- Observe como Photoshop va abriendo, cambiando el tamaño y cerrando cada imagen una vez va terminando de trabajar con ella.

5- Ahora vaya a la carpeta que eligió como Destino y allí encontrará su sitio Web, haga clic en el fichero index.htm.

Comprueba la integridad del sistema



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

El sistema operativo Windows xp dispone de una herramienta que verifica que los archivos de sistema no han sido modificados.

Esto puede resultar de utilidad si sospechas que un virus u otro software han llevado a cabo cambios “sospechosos” en tu equipo o, sencillamente, que al instalar una aplicación se ha reemplazado una librería existente por una versión más antigua.

Por este motivo no está de más que compruebes la integridad de tu sistema:

1- Clic en Inicio y Ejecutar.

2- Escriba CMD y pulsa Enter para abrir una ventana de DOS.

3- A continuación, introduce el disco original de Windows XP en la unidad de CD

4- En la ventana de MS-DOS escriba: sfc /scannow.

Se llevará a cabo una comprobación de todos los archivos correspondientes a Windows XP y, en caso de que no sean los archivos originales, tendrás la posibilidad de recuperar estos.



Taringa



Mario Bacallao Ocampo
 megatron378@gmail.com
 Colaborador Joven Club Las Tunas

De qué trata el sitio: Es una comunidad de usuarios en Internet, para compartir de todo.

Utilizar el sitio para: Encontrar cualquier cosas que busques, desde tutoriales, archivos, trucos, libros, videos, es una biblioteca gigante, donde los protagonistas son los usuarios.



www.taringa.net/

Yo reparo



Yury Ramón Castelló Dieguez
 yury02022@ltu.jovenclub.cu
 Joven Club Puerto Padre 2

De qué trata el sitio: Es la mayor comunidad sobre tecnología donde se colabora y se comparte información para solucionar todo tipo de problemas técnicos.

Utilizar el sitio para: Descargar planos o circuitos electrónicos, cursos, artículos, y soluciones para repara sus equipos electrónicos.



www.yoreparo.com/

iPhoneate



Yolagny Díaz Bermúdez
 yolagny12035@mtz.jovenclub.cu
 Joven Club Jagüey Grande 3

De qué trata el sitio: Comunidad para solucionar problemas sobre los dispositivos de Apple (iPod, iPhone y iPad).

Utilizar el sitio para: Encontrar tutoriales, para personalizar sus dispositivos de apple, así como descargar archivos para instalar, y acceder a la AppStore, y los Firmware.



<http://iphoneate.com/>



GSM Spain



Mario Bacallao Ocampo

megatron378@gmail.com

Colaborador Joven Club Las Tunas

De qué trata el sitio: Es un sitio web dedicado por completo a la telefonía celular.

Utilizar el sitio para: Conocer sobre dispositivos celulares que salen al mercado, donde puede descargar manuales, fichas técnicas, archivos de juegos, etc.



www.gsmspan.com/

3D Juegos



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Revista en español sobre el mundo de los videojuegos.

Utilizar el sitio para: Conocer las últimas novedades a nivel mundial, sobre los videojuegos, tanto en PC, como en las diferentes consolas. Puede descargar los Triler, de las últimas entregas y mucho más



www.3djuegos.com/

Savannah



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es un sitio central repositorio de aplicaciones y soluciones en código abierto. es una alternativa a SourceForge. Colaboran miles de usuarios, y está libre por el momento de políticas anormales.

Utilizar el sitio para: descargar aplicaciones libres.



http://savannah.gnu.org/



Proyecto GIMP-Es



Issel Tandrón Echevarría
 issel09051@vcl.jovenclub.cu
 Dirección Provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Sitio web donde tanto profesionales como usuarios puedan compartir recursos e información, sobre la aplicación libre para editar imágenes GIMP.
Utilizar el sitio para: Descargar tutoriales, plugging, participar en los foros debates y colaborar con contribuciones como consejos o tips.



www.gimp.org.es/

Recordalo



Raymond J. Sutil Delgado
 directortino@ltu.jovenclub.cu
 Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Sitio web como agenda online, donde se puede poner alertas y éstas son enviadas a tu email, en la fecha que planificaste.
Utilizar el sitio para: Recordar fechas y alertas importantes para tu vida. Todo el servicio es gratis.



www.recordalo.com/

Base de datos de películas en Internet



Mariela Martínez Ramírez
 mariela07025@ltu.jovenclub.cu
 Joven Club Colombia 2

De qué trata el sitio: "Base de datos de películas en Internet" es una base de datos en línea de información relacionada con películas, directores, productores, actores, programas de televisión, etc.
Utilizar el sitio para: Encontrar información sobre las diferentes opciones que brinda el sitio.



www.imdb.es/



SOME C Grupo Empresarial



Issel Tandrón Echevarría
issel09051@vcl.jovenclub.cu
Dirección Provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Sitio web del SOME C Grupo Empresarial cubano, que se dedica a los equipos y solución mecánicas.

Utilizar el sitio para: Conocer la misión, visión, y lo que hace este grupo, con representación en casi todas las provincias del país.



www.somec.co.cu/

Proyecto Sabana-Camagüey



Raymond J. Sutil Delgado
raymond@jovenclub.cu
Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Sitio web del Proyecto Sabana-Camagüey, un equipo multidisciplinario e interinstitucional, cuyo objetivo es la protección y uso sostenible la biodiversidad, tanto en las áreas protegidas como en los paisajes productivos marinos y terrestres del ESC.

Utilizar el sitio para: Conocer sobre el proyecto.



www.proyesc.cu/

Archivo Nacional de la República de Cuba



Yury Ramón Castelló Dieguez
yury02022@ltu.jovenclub.cu
Joven Club Puerto Padre 2

De qué trata el sitio: Sitio web del Archivo Nacional de la República de Cuba, que atesora y protege los documentos, siguiendo el espíritu de conservación documental que comenzara con el reinado de Felipe II en España y sus ordenanzas de 1569.

Utilizar el sitio para: Buscar referencias de todo tipo.



www.arnac.cu/



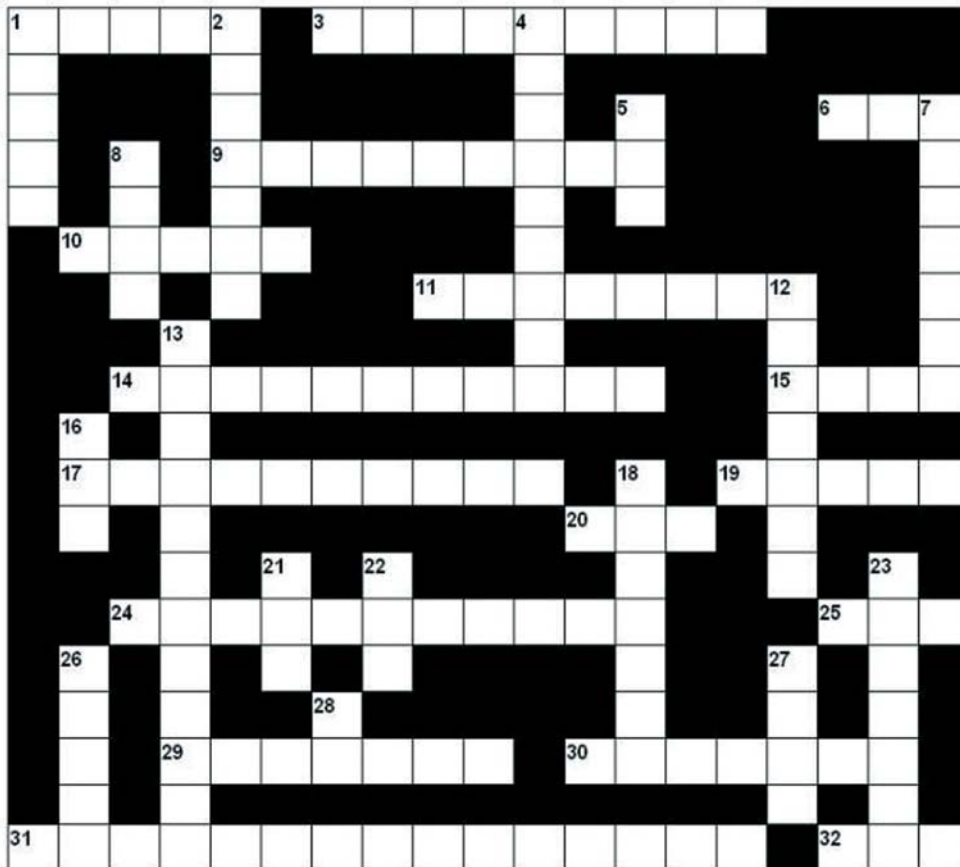
Crucigrama



Fidelina Luisa García Tápanes

fide08012@hab.jovenclub.cu

Joven Club Jaruco 1



Verticales

- 1- Área de almacenamiento temporal de información.
- 2- Dispositivo óptico utilizado para digitalizar imágenes o fotografías.
- 4- Dispositivo que permite la salida de datos de la computadora al papel.
- 5- Bus serie universal.
- 7- Material semiconductor utilizado en la construcción de circuitos integrados.
- 8- Juego de programas almacenado en la memoria ROM de la computadora.
- 12- Colección de información relacionada a la que se le asigna un nombre y se almacena en el disco.
- 13- Procesador secundario utilizado para acelerar ciertas operaciones tomando para sí una parte del trabajo del procesador central.
- 16- Acrónimo de Unidad Central de procesamiento.
- 18- Dispositivo que permite la entrada de datos a la computadora.
- 21- Memoria principal de la computadora usada por el sistema operativo, los programas de aplicación y los datos.
- 22- Diodo emisor de luz.
- 23- Sistema de numeración de base 2.
- 26- Conjunto de 256 códigos utilizados como norma en computación (divididos en 2 conjuntos de 128 códigos cada uno: estándar y extendido).
- 27- Unidad de almacenamiento de la información que consta de 8 bits.
- 28- Abreviatura de Circuito integrado.

Horizontales

- 1- Apellido del matemático británico que detalló la lógica de las operaciones algebraicas para el sistema binario.
- 3- Proteger archivos expresando su contenido en lenguaje cifrado.
- 6- Conjunto de líneas conductoras utilizadas para la transmisión interna de datos en la computadora.
- 9- Programa capaz de prevenir, detectar y erradicar los virus informáticos.
- 10- Dispositivo que permite a una computadora transmitir la información a través de la línea telefónica.
- 11- Secuencia de instrucciones que puede ejecutar una computadora.
- 14- Tarjeta principal o tarjeta madre de la computadora (en Inglés).
- 15- Uno de los dígitos binarios.
- 17- Dispositivo conectado a una computadora (monitor, impresora, modem...).
- 19- Circunferencia dentro de la cara del disco duro.
- 20- Sistema hexadecimal abreviado.
- 24- Sistema de numeración de base 16.
- 25- Dígito binario.
- 29- Sistema de numeración de base 10.
- 30- Dispositivo de salida de video capaz de mostrar texto y gráficos.
- 31- Unidad central de procesamiento en un solo chip.
- 32- Acrónimo de Read-Only-Memory (Memoria de solo lectura).

Fieles a sus IDEAS



**UNIÓN DE JÓVENES
COMUNISTAS**



la computadora de la familia cubana

JovenClub
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

