

Aurrera !



Boletín Divulgativo de Nuevas Tecnologías en Informática y Telecomunicaciones

Publicado por el Gabinete Tecnológico de la DIT

Nº 3

Marzo de 2001

Enviad vuestras sugerencias a: aurrera@ej-gv.es

ÍNDICE

✓ ADSL
Pág. 2

✓ Comunicaciones móviles
Pág. 4

✓ Seguridad: Virus
Pág. 7

✓ IVAP: Oferta Pública de Empleo 2000
Pág. 10

✓ Breves:
Videojuegos del futuro
Windows XP
Pág. 12

Estimados lectores, una vez más nos acercamos a vosotros para daros a conocer los últimos temas que hemos preparado sobre las Nuevas Tecnologías y que consideramos os pueden interesar.

De todas formas, nos gustaría recordar que nuestro **Boletín AURRERA!** nació gracias al **entusiasmo** e interés que se mostró por parte de los diferentes departamentos (y lógicamente, de sus responsables informáticos) como medio de dar a conocer al resto de sus compañeros los proyectos más interesantes que se están llevando a cabo dentro del Gobierno.

Es por ello que, una vez más, solicitamos vuestra **colaboración** para que nos aportéis todo aquello que necesita un buen Boletín informativo, es decir, vuestras ideas, posibles temas a tratar, opiniones, direcciones web recomendables, etc. La Dirección de Informática y Telecomunicaciones comprende que la época en la que estamos (el trabajo diario y, sobre todo, la famosa OPE2000) no permite dedicar demasiado tiempo a las posibles colaboraciones. Sin embargo, si vuestros e-mails no nos llegan, es posible que este medio de **intercomunicación** departamental pierda el interés que todos deseamos.

Así que no lo penséis demasiado y mandarnos todas aquellas sugerencias, ideas, comentarios, etc, para potenciar y mejorar (si cabe) nuestro **AURRERA!**

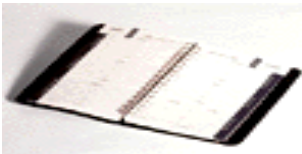
aurrera@ej-gv.es

Agur y hasta el próximo número ...



ADSL

Que las tecnologías avanzan a velocidades de vértigo nadie lo pone en duda, pero cuando se habla de los accesos a Internet, las cosas cambian. Aunque muchos de los proveedores de Internet que existen en España aseguran una tasa de transferencia constante, lo cierto es que la mayoría de las veces nunca se alcanzan las velocidades de transmisión de datos que se desearía.



DICCIONARIO

¹ADSL
(Asymmetric Digital Subscriber Line o Línea Digital de Transmisión Asimétrica). Tecnología que permite alta velocidad de transmisión de datos (conexión a Internet) a través de la línea telefónica convencional de par de cobre (RTC). Tiene carácter asimétrico porque la velocidad de transferencia de datos es distinta hacia el usuario (1.5 a 6 Mbps) o desde él (64 y 384 Kbps).

²URL
(Universal Resource Locator o Localizador de Recursos Universal). Sistema estandarizado de denominación de dominios y documentos a través de Internet.

³MÓDEM
Contracción de los términos MODulador y DEModulador, que describen el proceso de convertir una señal digital en una analógica, para ser transmitida por una línea telefónica convencional, y realizar el proceso inverso, de forma que la información transmitida pueda ser recuperada por otro ordenador como receptor.

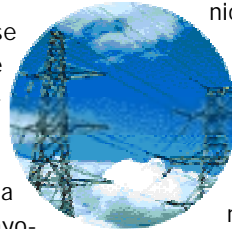
¿QUÉ ES EL ADSL?

En algunas ocasiones el acceso lento a Internet se debe al proveedor del mismo, otras muchas es la saturación de las líneas telefónicas lo que provoca las demoras en la recepción de datos.

ADSL¹ (Línea de abonado Digital Asimétrica) es una tecnología de módem que transforma las líneas telefónicas o el par de cobre del abonado, en líneas de alta velocidad permanentemente establecidas.

El canal o medio por el que se envían y reciben los datos tiene la peculiaridad de ser asimétrico.

Esta característica propia de **ADSL**, permite alcanzar mayores velocidades en el sentido red - usuario, lo cual se adapta perfectamente a los servicios de acceso a información (ej. Internet). Ya que normalmente, el volumen de información recibido es mucho mayor que el enviado. Por ejemplo, cuando se quiere visitar una web, enviamos a la red (velocidad "de subida") la petición de la **URL²** (unos pocos bytes) y posteriormente visualizamos en nuestro navegador (velocidad "de bajada") la página deseada compuesta por texto, gráficos, archivos, etc. la cual consta de más bytes.



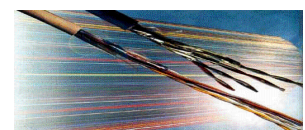
¿CÓMO FUNCIONA?

En el servicio **ADSL**, el envío y recepción de los datos se establece desde el ordenador del usuario a través de un

módem³ ADSL. Estos datos pasan por un filtro (**splitter⁴**), que permite la utilización simultánea del servicio telefónico básico (**RTC**) y del servicio **ADSL**. Es decir, el usuario puede hablar por teléfono a la vez que está navegando por Internet (pudiendo disponer de los servicios de datos y de voz simultáneamente).

Para conseguir estas tasas de transmisión de datos, la tecnología **ADSL** establece tres canales independientes sobre la línea telefónica estándar:

- Dos canales de alta velocidad (uno de recepción de datos y otro de envío de datos).
- Un tercer canal para la comunicación normal de voz (servicio telefónico básico).



ADSL Y REDES LOCALES

Mediante la tecnología ADSL existe la posibilidad de conectar una red local a Internet. Para este fin, se recomienda la adquisición o alquiler de un Router ADSL.

VENTAJAS

- **Conexión permanente a Internet:** No existen llamadas a ningún nodo de acceso, por lo que no hay intentos fallidos de conexión. A partir del momento en que se activa la línea de ADSL, existe conexión a Internet sin ninguna otra operación adicional.
- **Tarifa Plana**
- **Altas velocidades de transferencia de datos**
- **Voz y datos por el mismo cable simultáneamente**
- **Tarifación independiente de ambos servicios (ADSL y telefónico básico)**

ADSL se caracteriza por:
Tarifa plana
Altas velocidades
Sencillez en la instalación
Separa voz y datos

REQUERIMIENTOS

Para disponer del servicio ADSL sólo se necesitará:

- **Disponer de una línea convencional de teléfono** (Red de Telefonía Básica -RTB-). ADSL no puede instalarse sobre aquellas líneas en las que actualmente se esté disfrutando de algunos de los siguientes servicios: Hilo Musical, Servicio TRAC (Telefonía Rural de Acceso Celular), Extensiones de Centralitas...
- **Que la central telefónica** a la que pertenece su número de abonado **soporte** la tecnología ADSL. Para comprobar esta última característica podemos consultar: www.telefonica.es/index/acceso_adsl.html y seleccionamos "Subscribete" y "Formulario".
- **Un equipo de comunicaciones específico para ADSL: Módem³ ADSL ó Router ADSL.**
- **Un cable** que una el splitter⁴ con su Módem o Router ADSL.
- **Un ordenador** cuyas características técnicas y software sean compatibles con el Módem o Router ADSL que vaya a utilizar.



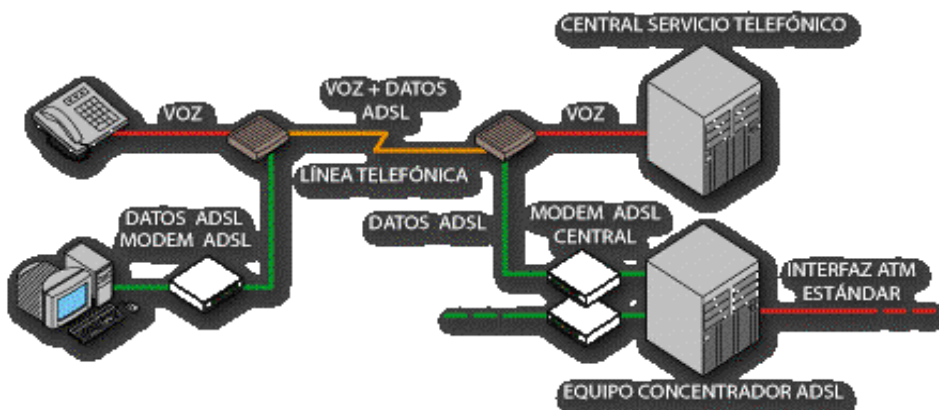
DICCIONARIO

⁴ FILTRO o SPLITTER

Este aparato, del tamaño de un paquete de cigarrillos, sirve para separar la voz de los datos. Se instala junto a la "toma de teléfono" (PTR, caja por donde llega al domicilio el par de cobre de la línea telefónica).



<http://www.telepolis.com/weekend/week44/articulo.htm>

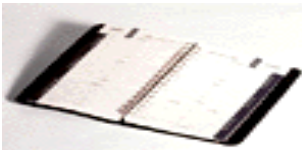




COMUNICACIONES MÓVILES

De una manera muy directa, el desarrollo económico de los países está muy ligado al de sus infraestructuras de comunicaciones, razón por lo que las inversiones en telecomunicaciones están siendo muy importantes en todo el mundo.

Las comunicaciones móviles, junto con Internet, son las de crecimiento más rápido dentro del sector de las telecomunicaciones.



DICCIONARIO

⁵ GSM

(*Global System for Mobile Communication* o Sistema Global para Comunicaciones Móviles). Sistema celular creado por la Conferencia Europea de Administraciones de Telecomunicaciones (CEPT) como estándar para crear una red pública digital de comunicaciones móviles en todo el mundo.

GSM utiliza banda estrecha con multiplexación en el tiempo lo que permite realizar 8 llamadas simultáneas en la misma radiofrecuencia. El sistema está siendo actualmente utilizado no sólo en la frecuencia de los 900 MHz, sino también en la de los 1800 MHz.

⁶ ROAMING

Consiste en la posibilidad de que usuarios de una operadora GSM puedan utilizar su teléfono móvil en cualquier país que cuente con GSM, gracias a los acuerdos que tienen suscritos las distintas operadoras, tanto a nivel europeo, como cada vez más a nivel internacional.

⁷ SMS

(*Short Message Service, Servicio de Mensajería Breve*) Capacidad que tienen los teléfonos móviles GSM para enviar y recibir mensajes. Pueden estar compuestos por palabras, números y caracteres alfanuméricos. En caso de utilizar la codificación típica de GSM, su longitud máxima es de 160 caracteres.

PRIMERA GENERACIÓN

Esta primera generación de telefonía móvil surgió a nivel mundial mediante los **sistemas analógicos**. En su implantación las operadoras no unificaron sus decisiones, con lo que cada país siguió distintos caminos. En el caso español, se adoptó un sistema propio, con el que no es posible su uso fuera del territorio nacional.



Se prevé alcanzar 1.000 millones de usuarios de telefonía móvil celular para finales de 2005

SEGUNDA GENERACIÓN

GSM⁵

La transición de la primera a esta segunda generación se realizó para solucionar los problemas en los sistemas analógicos, como por ejemplo, un servicio deficiente si se excede del número de usuarios que pueden contener los rangos de frecuencia asignados, la calidad, la seguridad y la confidencialidad. De esta forma, GSM aporta una reutilización de frecuencias para aprovechar así el espectro asignado de la forma más eficiente posible, también proporciona una mejora sustancial de la **calidad** y una **seguridad** gracias a los sistemas de codificación asociados.

Pero no fue hasta Julio de 1992, cuando los primeros teléfonos celulares GSM estuvieron disponibles, y que las primeras redes GSM entraron comercialmente en funcionamiento. Su expansión fue tan rápida que a finales de 1997, GSM estaba disponible en más de 100 países y se convirtió en el sistema estándar en Europa y Asia. Sin embargo, la consideración clave era crear un único estándar que permitiera el '**roaming**⁶' internacional entre las redes GSM del mundo, de esta forma permitiendo a un usuario, utilizar su teléfono en cualquier otra red GSM en el mundo.

Además, el sistema de telefonía GSM ofrece una serie de servicios, como los servicios de datos y los mensajes cortos **SMS**⁷.





DICCIONARIO

⁸ UMTS

(Universal Mobile Telecommunications System o Sistema Universal de Telecomunicaciones Móviles). Es la tecnología móvil de tercera generación que transmite información que requiere banda ancha hasta una velocidad de 2 Mbits/s. Además de voz y datos, UMTS transmite audio y video a dispositivos inalámbricos en cualquier lugar del mundo utilizando el sistema fijo, inalámbrico o de satélite.

⁹ GPRS

(General Packet Radio Service o Servicio General de Paquetes por Radio). Divide la información en paquetes antes de la transmisión y la reensambla en la recepción. Con GPRS los datos viajan más rápidamente, facilitando aplicaciones hasta hace poco imposibles sobre las redes GSM. El ancho de banda del GPRS se utiliza sólo cuando la información está siendo realmente enviada o recibida y, por tanto, puede ser compartido por varios usuarios.

Con GSM⁵ se puede transmitir voz y datos, pero hasta ahora el uso que se hace para la transmisión de **datos** es muy bajo (inferior al 1%), posiblemente debido a que la velocidad que alcanza no es muy elevada, algo que viene a solucionar a largo plazo y con mayor ambición, la tercera generación **UMTS**⁸ que detallaremos más adelante.

Hacia la Tercera Generación. ¿Por qué es necesaria una nueva generación?

La rápida actuación de Europa en relación con el desarrollo de la telefonía móvil de tercera generación se ha visto



motivada por el gran éxito logrado por el sistema móvil de segunda generación en el Viejo Continente, que ha llevado a la pronta saturación del espectro disponible para este sistema. Dado que el servicio GSM no podrá por más tiempo seguir soportando la demanda de los europeos, los servicios de tercera generación han de estar disponibles cuanto antes.

El eslabón imprescindible entre los móviles de 2^a y 3^a generación es la tecnología **GPRS**¹¹ (Servicio General de Radio por Paquetes), que es la plataforma perfecta para los servicios de redes de datos móviles.

Tecnología GPRS

GPRS es una técnica de conmutación de paquetes que emplea una codificación reducida del canal sobre la misma red GSM que usamos actualmente (requiere algunas modificaciones).

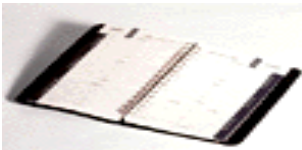
Es adecuada para manejar el tipo de tráfico que se da en Internet o en redes de área local. Tiene la capacidad para suministrar datos directamente al terminal de usuarios, incluso si éste se encuentra apagado o fuera de cobertura con lo que no hay necesidad de llamar a un buzón para recuperar los mensajes, como sucede ahora con GSM en el caso de recibir un mensaje corto o de voz; En su lugar, cada vez que el usuario se presenta ante la red, el sistema automáticamente le indica que tiene un mensaje en espera y le remite el texto y las imágenes que contiene.

Con GPRS ya no es necesario el tener un canal dedicado para cada usuario ya que cada canal es compartido por varios usuarios. La conexión se realiza en el mismo momento que el usuario lo solicita pudiendo ocupar varios canales cuando el flujo de información así lo exija. Se sustituye el concepto de facturación por tiempo por el de facturación por **volumen** de datos transmitidos.



<http://www2.gratisweb.com/trabajowap/home.htm>

Sistema	Envío de Datos	Velocidad	Facturación	Ancho de Banda
GPRS	Conmutación de Paquetes	115 Kbps	Paquetes	Bajo demanda
GSM	Conmutación de Circuitos	9.6 Kbps	Tiempo	200 KHz



DICCIONARIO

¹⁰ VHE

(Virtual Home Environment o El Hogar Virtual).

Conjunto de servicios que permiten acceder desde cualquier lugar a las mismas facilidades que un abonado dispone en su casa: Correo electrónico, interacción con electrodomésticos, acceso a bancos, servicios médicos, etc....

¹¹ CDMA (Code-Division Multiple Access o Acceso Múltiple por División de Código).

Tecnología celular digital con técnicas de dispersión de espectro. No asigna a cada usuario una frecuencia sino que cada canal (codificado con secuencias digitales pseudo-aleatorias) utiliza todo el espectro disponible. Se utilizó por primera vez en la II. Guerra Mundial por los ingleses frente a los alemanes para así hacer fracasar sus transmisiones.

TERCERA GENERACIÓN

¿Qué es UMTS?

UMTS⁸ es un estándar europeo que supera los actuales terminales de móviles porque podrá ofrecer servicios multimedia y **permitirá navegar** por Internet.

Suministrará información directamente a los usuarios y les proporcionará acceso a nuevos y novedosos servicios y aplicaciones. Ofrecerá comunicaciones personales multimedia al mercado de masas con independencia de la localización geográfica y del terminal empleado (movilidad del terminal, personal y de servicios).

Hay que señalar que como tecnología todavía se encuentra en fase de desarrollo y como estándar aún no ha sido completamente homologado.

¿Qué ofrece UMTS?

UMTS no está dirigido únicamente a usuarios cualificados, sino que es apropiado para todo tipo de usuarios y servicios.

1. Facilidad de uso y bajo coste.
2. Nuevos y mejores servicios.
3. Acceso Rápido.
4. Transmisión de paquetes y velocidad de datos bajo demanda.
5. VHE¹⁰
6. Movilidad y cobertura.
7. Tecnología radio para todos los entornos.
8. Cobertura global para los servicios UMTS.



¿Qué supone UMTS?

La introducción de los nuevos servicios permitirá la entrada de la era de la multimedia personal. Así, buzón de voz y correo electrónico se convertirán en correo móvil multimedia; los mensajes cortos, en postales electrónicas con dibujos y vídeoclips integrados y las llamadas de voz se complementarán con imágenes en tiempo real.

Asimismo, se verán favorecidas las transacciones de negocio, que mejorarán gracias al equipo con multimedia y videoconferencia, permitirá un rápido desarrollo del comercio electrónico, facilitando las compras a distancia y el info-entretenimiento crecerá vertiginosamente.

Para ello, los terminales se deberán adaptar a los nuevos servicios y, así, habrá complejos terminales que contarán con una serie de características evidentes como grandes displays y una resolución mejorada con capacidades de videoteléfono y navegadores, que coexistirán con otros mucho más sencillos para voz, pequeños y fáciles de usar, que permitirán comunicarse al usuario medio no interesado por estos sofisticados servicios.

Europa vs. EEUU

El problema entre Europa y Estados Unidos es que todavía disputan sobre qué plataformas técnicas (UMTS o CDMA¹¹ 2000) se deberá construir el estándar tecnológico de una generación de telefonía celular que se ha intentado que se pueda utilizar de modo compatible en todos los lugares del mundo.

Como consecuencia, americanos y europeos no se han puesto de acuerdo y las tecnologías que se aplicarán en los dos continentes serán, al igual que sucede ahora con GSM, distintas.

<http://www.expansiondirecto.com/tecnologia/umts/>

SEGURIDAD: VIRUS



Internet es el entorno de riesgo de los virus y las nuevas tecnologías de banda ancha, como las redes de telefonía móvil UMTS, ya que pueden suponer nuevas fuentes de infección de virus destructivos o troyanos, que permiten controlar remotamente los dispositivos.

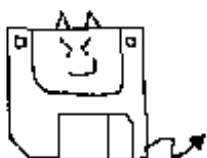
¿QUÉ ES UN VIRUS?

Los virus¹² son programas informáticos diseñados para (auto)-reproducirse y pasar a otros ordenadores aprovechando puntos débiles del sistema operativo y/o de las aplicaciones.

CLASIFICACIÓN DE VIRUS

Tradicionalmente los virus son clasificados por su forma de infección. Así podemos catalogar, por ejemplo:

• VIRUS DE FICHERO



Su método de trabajo consiste en copiar su código a un fichero sin infectar. Luego, cuando el usuario ejecuta el fichero, es el virus el primero en ponerse en marcha. La mayoría se limita a infectar ficheros EXE (ejecutables), aunque también pueden verse afectados los archivos DLL (librerías de código usadas por el sistema), CPL (paneles de control), SCR (salva pantallas) y HLP (ayuda hipertexto para Windows).

La principal vía de transmisión y contagio es la recepción de programas infectados (disquetes, emails,...). Estos se pueden copiar, mover o tirar sin riesgo alguno: Lo peligroso es ejecutarlos.

P. Ej.: Uno de los virus de fichero diseñado para Windows más extendido y dañino es el CIH, que infecta los ficheros EXE (ejecutables) y, el 26 de abril de cada año, formatea el disco duro y trata de inutilizar la flash BIOS¹⁴.

• VIRUS DE MACRO

Los virus de *macro*¹⁵ no son más que conjuntos de una o varias porciones de macros, que tienen por objetivo anexarse a los documentos que el usuario maneja, en función de la operación que el programador del virus haya elegido (apertura, cierre, creación de un nuevo proyecto, etcétera). Infectan todos los ficheros creados por aplicaciones que permiten desarrollar macros, por ejemplo: Word, Excel...



El usuario puede efectuar todo tipo de operaciones con archivos infectados con *macros*, siempre y cuando no los abra, ya que dicha acción provocaría la ejecución de los comandos establecidos por el programador. Llegan, generalmente, por medio de documentos u hojas de cálculo infectados.



DICCIONARIO

¹² VIRUS

Son aquellos programas o códigos que han sido cargados en el ordenador sin conocimiento del usuario y suelen ejecutarse sin el consentimiento del mismo. Casi todos los virus tienen la capacidad de reproducirse.

¹³ BIOS

(*Basic Input Output System* o Sistema Básico de Entrada y Salida). Programa que se almacena en una memoria permanente, de tipo ROM o EPROM, y que permite realizar las operaciones iniciales de puesta en marcha de los dispositivos básicos del ordenador, así como proporcionar los servicios elementales para poder cargar el sistema operativo que toma posteriormente el control del equipo.

¹⁴ FLASHBIOS

Memoria de tipo Flash, es decir, actualizable por programa (desde un disquete o disco duro) sin ser extraída de su alojamiento, que contiene la BIOS.

¹⁵ MACROS

Son pequeñas secuencias de instrucciones ideadas para automatizar una serie de procesos en programas como las hojas de cálculo o los procesadores de texto.



P. Ej.: El virus¹² Lady Di que se limita a reproducirse infectando documentos de Word, hasta que el día 31 de cada mes muestra en la pantalla la letra de la canción *Candle In The Wind*, interpretada por Elton John en el funeral de Diana de Gales.

3.500 es el número de virus informáticos que según The Wall Street Journal hay en el mundo. Los expertos prevén que en 10 meses se duplique ese número.

Es importante recalcar que un virus de script que haya infectado una página web no será perjudicial, a no ser que se descargue de dicha página en el disco duro y se abra en modo local.

Muchos de los virus que componen este tipo también son considerados como **Worms**¹⁸ (gusanos).

• VIRUS DE SCRIPT

Están escritos en lenguajes de programación como **VBS** (Visual Basic Script) y **JS** (Java Script). Estos virus utilizan el Scripting Host de Windows para activarse e infectar otros archivos. Los virus se activarán de modo automático al hacer doble click en los ficheros VBS y JS infectados.



Una de las principales habilidades de los

virus de script consiste en ser capaces de enviarse con gran facilidad a través de programas de correo como Outlook o clientes de **IRC**¹⁷.

Para evitar el riesgo de este virus, podemos deshabilitar la opción de ejecutar scripts, tal y como hace el Gobierno Vasco a la hora de instalar el Win95 estándar en sus equipos.

Éstos resultan muy peligrosos debido a su capacidad de reenviarse a otras direcciones para expandirse a través de las redes. En particular los que se propagan a través de Internet son los llamados i-worms (Internet Worms)

• CABALLO DE TROYA

Programa destructivo que se enmascara como una aplicación. A diferencia de otros virus, los Caballos de Troya no tienen capacidad de reproducirse, pero aún y todo pueden llegar a ser muy destructivos.

Uno de los Caballos de Troya más dañino es un programa que mientras te da a entender que el ordenador está libre de virus, lo que realmente hace es introducir virus en tu ordenador.

<http://www.map.es/csi/pg7060.htm#9>



DICCIONARIO

¹⁶ SCRIPTS

Son programas similares a los macros con la diferencia de que no trabajan dentro de una aplicación sino a nivel de comandos del sistema operativo.

¹⁷ IRC

(*Internet Relay Chat* o Sistema de Retransmisión de charlas). Sistema que permite el intercambio de texto entre varios participantes simultáneamente a través de Internet.

El sistema se fundamenta en un servidor IRC que se comunica con cada cliente IRC, es decir, con cada participante dentro de un mismo canal de charla.

¹⁸ WORM (gusano)

Virus diseñado para encontrar todos los datos en memoria o en disco y alterar toda la información que encuentre a su paso. Algunos programas pueden ejecutarse, pero normalmente la información se pierde permanentemente.

¹⁹ ANTIVIRUS

Es un pequeño programa que explora el disco duro en busca de virus. En caso de encontrar alguno, nos lo comunica dándonos la opción de borrarlo.

Nombre	Tipo	Asunto	Fichero
I-Worm/Dilbert	Gusano	"Hi [nombre de	dilbertdance.
W97M/Moslem.A	Macro	Pictures	-
VBS/LoveLetter	Gusano	I love you	love-letter-for-you.txt.vbs
Cholera	i-worm	:)	setup.ex
VBS/Monopoly	Gusano	"Bill Gates joke"	monopoly.vbs
Anaphylaxis	Gusano	Patch	setup.exe
Evil	troyano backdoor	-	trojan.exe
Backdoor/Spyking	troyano	-	spyingkinh.exe



ANTIVIRUS

La mayoría de los programas antivirus¹⁹ tienen la característica de auto-actualización que permite al programa reconocer perfiles de nuevos virus¹², de tal forma que los detectará tan pronto hayan sido descubiertos.

El problema más importante de este tipo de software es que siempre va por detrás de su objetivo, el virus informático.

Los factores más importantes a la hora de valorar un antivirus son:

- 1.Capacidad de detección y desinfección:** Es más peligroso pensar que no se tiene un virus que tener la duda, por ello no hay nada peor que sentirse seguro con un antivirus desfasado.
- 2.Heurística²¹:** Capacidad de detectar virus desconocidos por medio de sondeos del sistema en busca de "síntomas" clásicos de infección como puede ser fechas extrañas en ficheros, programas residentes en memoria, configuración extraña del sistema.
- 3.Velocidad:** Se valorará en un antivirus la capacidad de escanear rápidamente.
- 4.Actualización:** La posibilidad de actualizar las librerías o bases de datos víricas es un factor fundamental.
- 5.Servicio de atención:** El tener un servicio técnico al que poder recurrir es otro punto a favor.

<http://virusattack.xnetwork.com.ar/index2.php3>

CONSEJOS

Para mantener su computadora libre de virus, es importante recordar algunas reglas y seguirlas de manera constante, sin importar si tiene antivirus o no.

La mayoría de los virus vienen en el "attachment"²⁰, como archivos ejecutables o en documentos de Word o Excel.

El ranking de incidencias víricas lo encabeza el VBS/Loveletter, con casi millón y medio de infecciones.

Nunca abrir un "attachment" si no se sabe quién lo envía o si no se sabe qué contiene, especialmente si es un archivo .exe, .doc, .wls, .vbs o .xls. Para ello tener habilitada la opción de visualizar la extensión de los ficheros.

Si no se tiene un programa antivirus actualizado. NUNCA ejecutar programas que no sean originales.

Procurar no enviar archivos ejecutables en el correo electrónico. Si se hace, informar exactamente de su contenido.

Tratar de disminuir al máximo el uso de "attachments" de Word y Excel.

Tener instalados **dos antivirus en vez de uno.**

Queda comentar un fenómeno que se ha expandido últimamente, los llamados **Hoaxes**²² y **Jokes**²³. Nunca distribuirlos, si no se ha confirmado que son virus reales. De lo contrario, sin saberlo se está ayudando a distribuir la dirección de correo electrónico de uno mismo y la de sus amigos, además de aumentar lo que se conoce como **SPAM**²⁴.



DICCIONARIO

²⁰ ATTACHMENT

Fichero que va unido a un mensaje e-mail. Muchos de los sistemas e-mail sólo soportan enviar ficheros de texto como e-mail. Si el attachment es un fichero binario o un fichero de texto formateado (tal como un documento de MS-Word), debe ser codificado antes de ser enviado y descodificado una vez recibido.

²¹ HEURÍSTICA

Técnica que se utiliza cuando no existe información que permite la detección de un nuevo o posible virus desconocido. Analiza los ficheros para obtener información que será contrastada por el antivirus, que decide si puede tratarse de un virus o no.

²² HOAXES

No son virus sino falsos mensajes de alarma sobre virus inexistentes. Se envían por correo electrónico con la intención de extender falsos rumores vía Internet.

²³ JOKES

No son virus sino bromas más bien de mal gusto que tienen por objeto hacer creer a los usuarios que han sido infectados por un virus.

²⁴ SPAM

Correo electrónico "basura". Generalmente, son mensajes publicitarios que se envían a una lista de distribución. La consecuencia del SPAM no es sólo la pérdida de tiempo de los usuarios, sino el consumo de ancho de banda.



ALBOAN: IVAP



Oferta Pública de Empleo 2000

¿CUÁNDO SURGIÓ?

El proyecto OPE-2000 empezó a desarrollarse en Febrero de 2000 con motivo de la publicación de la Oferta de Empleo 2000. Para Junio, fecha en la que se publicó la convocatoria, ya estaban desarrollados el módulo de gestión y la web.

¿QUÉ ES?

Es un portal de Internet diseñado para establecer un canal de comunicación con el opositor y en el que se pueden diferenciar dos partes:

- Información estática: Se incluyen el temario, preguntas, información general, ...
- Información dinámica: Interroga a la BBDD qué información puede mostrar tanto a nivel general como a nivel personalizado.

Hay 27 cuerpos convocados y cada uno es tratado de manera particular.

Como medida de seguridad para acceder a los datos de una determinada persona no es suficiente con conocer su DNI, sino que además es necesario conocer su número de solicitud.

OBJETIVOS

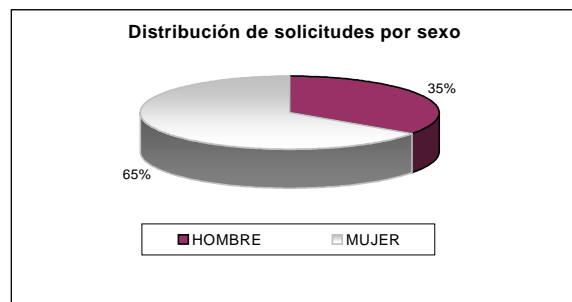
Los responsables del IVAP dieron la máxima prioridad a los siguientes aspectos:

- Facilidad de navegación
- Rapidez a la hora de descargar la página (pensado principalmente en los miles de usuarios que se conectarían desde sus casas con su módem de 56 K)

ESTADÍSTICAS

En base a los datos estadísticos facilitados por el IVAP, se ha podido observar una evolución en el modo de acceso a la Web de esta aplicación. Al principio el 60% de éstos se realizaba desde la Intranet (Jakina), mientras que ahora es desde Internet (60%).

Según las mismas fuentes, esto es consecuencia de la popularización de Internet y de la mayor fiabilidad del sistema.



FASES

Las siguientes fases a desarrollar son:

- Méritos
- Idiomas
- Servicios prestados

Todas y cada una de las diversas fases del proceso tienen su correspondiente repercusión en la información que se facilita al opositor y la misma se va actualizando y ampliando a medida que se van cumpliendo las fases de cada uno de los cuerpos o plazas convocados.

Aunque se contempló la posibilidad de incluir un buzón de preguntas, en un principio se descartó, debido a que no se conocía con seguridad la capacidad de respuesta. La realidad nos ha demostrado que a través del portal ej-gv y de la web del IVAP nos han llegado infinidad de e-mails a los cuales se da su correspondiente respuesta.

PROBLEMÁTICA

La parte más compleja del desarrollo fue la correspondiente a la introducción de las solicitudes. Debido a estos motivos:

1. Poca cultura para rellenar la solicitud. En muchos casos los ordenadores personales finalizan con una ejecución no correcta del programa y en este caso se procede a la inserción de otra nueva solicitud.

IVAP

HERRI ARDURALARITZAREN
EUSKAL ERAKUNDEA



2. Desconfianza sobre el medio Internet. Muchas solicitudes han sido enviadas dos veces "por si acaso..."
3. Existía un problema añadido para generar el impreso justificante del pago realizado que llevara el código de barras con el fin de que se pudiera pagar a través del "Sistema de Ventanilla Única".

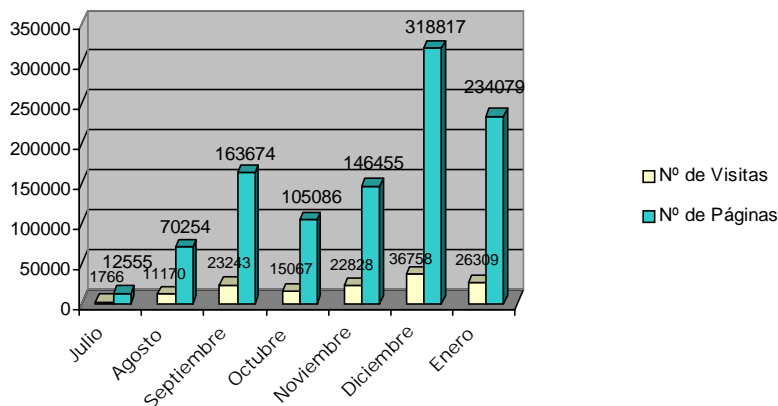
Los bancos mandan el fichero de cobros a través del Sistema Editran.

Otro de los problemas a los que tuvieron que enfrentarse los responsables del IVAP fue que no existía nada similar en otras administraciones en las que poderse basar. Debido a ello podemos afirmar que el IVAP ha sido pionero a la hora de desarrollar un "portal" de estas características. El cual ha sido bien recibido y ampliamente reconocido por usuarios y otras entidades.

TECNOLOGÍA

La página Web está desarrollada sobre tecnología transaccional Weblogic y las bases de datos son ORACLE.

Estadística de Accesos





VIDEOJUEGOS DEL FUTURO

¿Cómo se jugarán los videojuegos del futuro? ¿Entre risas con amigos o solos en un mundo interconectado, enfrentados a contrincantes anónimos en otras ciudades, a kilómetros de distancia?



La nueva alianza estratégica anunciada recientemente por Sony sugiere, que las salas de entretenimiento del futuro podrían combinar las actuales máquinas de salón con puntos de conexión a un mundo cibernético.

Sony aunarà esfuerzos con grandes empresas japonesas de videojuegos, Sega y Namco, para construir una versión avanzada de su consola Playstation 2 para ser utilizada en locales de entretenimiento. Se incluirán monitores y cámaras de vídeo conectadas a una red de banda ancha, para conectar a jugadores entre distintos locales.

Por otra parte, el gigante Sony también ha anunciado que próximamente comenzará a vender cables para conectar sus consolas Playstation a teléfonos i-mode aptos para Internet, lo que permitirá a los usuarios acceder a los servicios de explorador de Internet, agenda electrónica y correo electrónico a través de un aparato de TV.

WINDOWS XP

El nuevo sistema operativo que Microsoft tiene pensado lanzar, según algunos expertos podría suponer un empujón en las ventas de PC's cuando se haya introducido en el mercado de masas, lo cual está previsto que ocurra en la segunda mitad de este año.

WINDOWS® XP está basado en WINDOWS2000 con algunas mejoras incluidas. Esto le da un aire fresco y amplía la experiencia de la informática personal, siendo esta última el origen del nombre Windows XP ya que viene del término *experience*.

Windows XP (su nombre anterior fue "Whistler") permite al usuario moverse entre aplicaciones desconectadas, servicios y dispositivos redefiniendo así, la relación entre usuario, software e Internet.

Debido al diseño visual de Windows XP va a ser muy fácil de usar para todos los usuarios de PC's, ya que facilita mucho las tareas a realizar. Esta va a ser la actualización más importante del interface de los sistemas operativos de Microsoft desde Windows95.



WINDOWS XP es un paso importante hacia la visión conocida como .NET de Microsoft® que contempla el acceso a la información desde cualquier lugar, a cualquier lugar y a través de cualquier dispositivo.