TECNOLOGÍ@

Vulnerabilidad de Whatsapp y Telegram compromete a millones de usuarios

Los investigadores de Check Point han revelado una nueva vulnerabilidad en las versiones para navegador de WhatsApp y Telegram - WhatsApp Web y Telegram Web - que compromete las cuentas de millones de usuarios.

La explotación de este punto débil permite que los atacantes se hagan con el control completo de las cuentas de las víctimas, y accedan a sus conversaciones personales y de grupo, así como a sus fotos, listas de contactos, vídeos y otros archivos compartidos desde cualquier dispositivo.

«Esta nueva vulnerabilidad pone en riesgo a cientos de millones de usuarios de WhatsApp Web y de Telegram Web», explica Oded Vanunu, jefe de investigación de vulnerabilidad de productos en Check Point. «Simplemente enviando una foto aparentemente inofensiva, un ciberdelincuente podría hacerse con el control de sus cuentas, acceder al historial de mensajes, ver y descargar todas las fotos compartidas y enviar mensajes en nombre de la víctima».La vulnerabilidad permite al ciberdelincuente enviar el código malicioso oculto dentro de una imagen de aspecto inofensivo. Tan pronto como el usuario hace clic en ella, abre el acceso completo a los datos almacenados en WhatsApp o Telegram.

Desde Check Point alertan en un comunicado de que el ciberdelincuente puede, además, enviar el archivo malicioso a todos los contactos de la víctima, lo que potencialmente permite un ataque a gran escala. Check Point reveló esta información a los equipos de seguridad de WhatsApp y Telegram el pasado 8 de marzo. Ambas empresas han reconocido el problema de seguridad, y han desarrollado una solución para los clientes web en todo el mundo. «Afortunadamente, WhatsApp y Telegram han respondido rápidamente para atajar este problema que afectaba a todos sus clientes web», comenta Oded Vanunu.

De cualquier forma, desde la empresa de seguridad recomiendan a los usuarios de WhatsApp Web y Telegram Web que se aseguren de estar utilizando la última versión reiniciando su navegador.

WhatsApp y Telegram usan la encriptación de mensajes de extremo a extremo, una táctica de protección de datos que asegura que solo las personas implicadas en la conversación puedan leer los mensajes. Sin embargo, esta técnica fue el origen de la vulnerabilidad.

Como explican desde Check Point, dado que los mensajes se cifran por parte del emisor, WhatsApp y Telegram no pudieron ver el contenido y, por tanto, no pudieron prevenir que se enviara 'malware'. Después de corregir esta vulnerabilidad, el contenido ahora se podrá validar antes del cifrado, lo que permitirá bloquear los archivos maliciosos.

Ambas versiones web recogen todos los mensajes enviados y recibidos en la aplicación para móviles, y están totalmente sincronizadas con los dispositivos de los usuarios.

Telegram Messenger es un servicio de mensajería por Internet desarrollado desde el año 2013 por los hermanos Nikolai y Pavel Durov. El servicio está enfocado en la gestión de mensajes de texto y multimedia; inicialmente fue empleado para teléfonos móviles y el año siguiente para multiplataforma. Telegramnota 1 es administrada por una organización sin ánimo de lucro cuya sede opera en Berlín.

El servicio, basado en el protocolo MTProto, soporta documentos, multimedia (incluyendo animaciones gráficas) o archivos de alta duración. Otras características son el alojamiento de contenido (con historial integrado, y la posibilidad de realizar conversaciones consigo mismo), búsqueda de contactos, canales de difusión, supergrupos y alias. También ofrece la plataforma de bots que además de hacer conversaciones inteligentes y pueden realizar otros servicios. Los chats secretos son una característica opcional e implementada en Telegram. Establecen una conversación discreta y efímera con mensajes cifrados desde el dispositivo emisor y descifrados solo por el emisor y receptor que tengan la clave una sola vez.

La vulnerabilidad permite *al ciberdelincuente enviar el código malicioso oculto dentro de una imagen de aspecto inofensivo.*

¿Los videojuegos estimulan el sexismo? Científicos dicen que sí

El papel secundario y el estereotipo de género de las mujeres en los videojuegos son causantes para que los jóvenes «gamers» que pasan más tiempo jugando tengan actitudes sexistas, aseguró un grupo de científicos de Francia y Estados Unidos (EU).

El papel secundario y el estereotipo de género de las mujeres en los videojuegos son causantes para que los jóvenes «gamers» que pasan más tiempo jugando tengan actitudes sexistas, aseguró un grupo de científicos de Francia y Estados Unidos (EU).

En la revista Viernes en la Frontera de la Psicología fueron publicados los resultados del estudio científico para el fueron entrevistados 13 mil 520 jóvenes de entre 11 y 19 años que gustan de los videojuegos entre una y 10 horas al día.

Los investigadores de la Universidad de Mont Blanc, en Francia y la Universidad estatal de Iowa, de EU, indicaron que un determinado número de juegos de video pueden reforzar las actitudes sexistas, ya que la representación de las mujeres que aparecen en ellos son sumisas y un objeto o trofeo sexual.

El análisis del contenido ha demostrado que las mujeres están insuficientemente representadas en los juegos de vídeo populares. Tienen papeles pasivos, que son princesas que necesitan ser salvadas, tienen un rol secundario o son objetos sexualizados de conquista", aseguró Laurent Begue, coautor del estudio de la Universidad de Grenoble Alpes.

Afirmó a la agencia AFP que si bien las representaciones sexistas saturan la publicidad y los videojuegos no son la excepción; sin embargo, su influencia en las actitudes de los jóvenes es limitada.

De acuerdo con la investigación entre los jóvenes que viven en las ciudades del sureste de Lyon y Grenoble, el fervor religioso es el que más impulsa el sexismo.

La comunidad científica llamó a los desarrolladores de videojuegos evitar los estereotipos de género, en los que las mujeres tienen un rol secundario, cumplen con una estética determinada y los hombres son fuertes y atractivos.

«La industria de los videojuegos debe de considerar apropiado animar una evolución en esta imagen de las mujeres, porque el sexismo en la pantalla puede tener consecuencias que no se limitan al mundo virtual», afirmó el grupo de científicos.

Estudio de investigadores de Francia y EU *afirma que algunos juegos de video refuerzan los estereotipos de la mujer; el fervor religioso causa más sexismo, asegura*

Crean dispositivo para detectar cáncer de mama con sostén

Empezó buscando en Internet «¿Qué es el cáncer?» y poco después, el mexicano Julián Ríos, de 17 años, consiguió diseñar, junto con tres compañeros, un dispositivo que detecta el cáncer de mama gracias a biosensores y que cualquier mujer puede usar fácilmente colocándolo dentro del sostén.

En 2015, Ríos se decidió a inventar un método que ayudará a detectar el cáncer de mama, superando las limitaciones de los métodos convencionales, explica el estudiante de preparatoria del Tecnológico de Monterrey en entrevista. Su madre había sido diagnosticada dos veces con este tipo de cáncer, y de esta experiencia aprendió que «la mastografía y la autoexploración, a pesar de que son métodos con virtudes, tienen fallas importantes, que pueden poner en riesgo la vida de cualquier persona», afirma. Para su misión, propuso la idea a tres compañeros y con ellos fundó la empresa Higia, dentro de la cual surgió EVA, un dispositivo que se puede usar dentro de cualquier sostén o bien en uno diseñado específicamente por el equipo. José Antonio Torres, cofundador y director de tecnología de la empresa, explica el funcionamiento del dispositivo, que registra las temperaturas anormales que se dan los senos con la presencia de quistes, calcificaciones y tumores malignos.

EVA se emplea una hora a la semana durante un mes para almacenar datos de la usuaria, que se pueden monitorear con una aplicación en el móvil: «Entre más datos tengamos de la mujer, mejor se hace el algoritmo para pronosticar el cáncer», detalla Torres, de 20 años.

Hay otros factores independientes al cáncer que influyen en la temperatura corporal, «Es fácil controlarlos», agrega su compañero. De acuerdo con Higia, el algoritmo tiene una eficacia en el diagnóstico del 93 %, «que es bastante elevado en comparación de otros elementos como la exploración y el ultrasonido, que oscilan entre el 20 y el 50 %», relata Ríos, director ejecutivo de Higa.

Julián Ríos se decidió a inventar un método que *ayudara a detectar el cáncer de mama, superando las limitaciones de otros métodos.*

Proyecto PiTop

Probablemente uno de los proyectos más interesantes que hemos visto en los últimos meses es la del Pi Top, un portátil impreso en 3D y controlado con una Raspberry Pi. Desde entonces el equipo detrás de este pequeño ordenador ha estado trabajando en reducir aun mas su tamaño, sus componentes y rediseñar su carcasa.

Después de que la campaña lanzada en Indiegogo fuera un éxito nos llega la noticia de que hay una nueva versión de este portátil. Con cambios importantes en funcionalidad y diseño.

Ya en noviembre, la compañía dio a conocer un diseño mucho más fino y elegante, un 30% más delgado que el modelo de la versión 2. Esto equivale a reducir tiempos de impresión.

Uno de los mayores cambios en cuanto a la funcionalidad en esta última versión es la del añadido de un trackpad más grande con botones integrados. El acabado de la Pi-Top ofrece ahora a los usuarios la capacidad de obtener comunicación táctil a través de los botones del ratón que no están integrados dentro del trackpad, sino debajo de ella.

Otra gran característica de esta última versión de Pi-Top es la capacidad de los usuarios para crear e insertar sus propias placas de circuitos impresos para modificar su ordenador portátil a través de un carril PCB modular. Los que deseen imprimir sus propias tarjetas de circuitos tendrán que seguir las especificaciones de diseño de código abierto de Pi-Top relativas al tamaño y las comunicaciones. Los últimos kits de Pi-Top se dará a conocer en breve y con un precio de 299 $ con la placa de Raspberry Pi incluida, o 264.99 $ sin la raspi.

El acabado de la Pi-Top ofrece ahora *a los usuarios la capacidad de obtener comunicación táctil a través de los botones del ratón que no están integrados dentro del trackpad, sino debajo de ella.*