

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

Thu Jul 1, 2010

### **12am - 2am Etapa Rally Aéreo Virtual**

**Where:** Area de juegos

**Creator:** polkan.garcia@campus-party.com.co for Simulación 2010

**Description:**

Descripción Cumplimiento de las 4 etapas del rally aéreo por parte de los campuseros Evento con premiación al mejor tiempo de vuelo con cumplimiento de las normas y reglas establecidas. Perfil Campuseros: Campuseros registrados como pilotos virtuales Aforo: 40

### **9am - 10:30am El XO una herramienta didáctica**

**Creator:** softwarelibre@campus-party.com.co for Software Libre 2010

**Description:**

Temática: OLPC Descripción El propósito de OLPC Colombia en Campus Party 2010, es presentar el XO versión 1.5 dual boot, con sistema operativo Linux, que corre sobre el computador al mismo tiempo dos interfaces gráficas: Sugar y Gnome, de manera que podemos ofrecer a nuestros niños y niñas las ventajas del software libre gratuito con fines educativos, Sugar, y otro ambiente más enfocado al entorno de oficina que permite integrar el mundo educativo con el campo laboral. En esta conferencia se presentará: cómo se puede lograr una integración curricular de la tecnología con los procesos tradicionales de educación y de esta manera hacer que la calidad educativa mejore notablemente. XO es una herramienta diseñada exclusivamente con fines educativos, que apoyado en el software libre permite la estructuración y desarrollo de pensamiento, de manera que se pueda explotar al máximo la capacidad de aprendizaje de niños y niñas, por ende entregar otra herramienta que acerca el talento natural y la curiosidad innata de los nativos digitales de esta era a la sociedad del conocimiento y a la exploración del talento. OLPC trabaja principalmente en la integración de la tecnología con los procesos pedagógicos, pues la tecnología por sí sola, no logrará cambios estructurales o fundamentales en la educación; este es un proceso integral, que involucra el entrenamiento de docentes, la sensibilización de padres de familia y la comunidad en general, sin embargo, ignorar la tecnología, sería cegarnos a la realidad de un mundo cambiante, que ofrece cada día nuevas herramientas para hacer del proceso educativo un proceso enriquecedor no solamente para nuestros estudiantes sino también para nuestros docentes y padres de familia. Conferencista: Sandra Barragán One Laptop per Child Colombia Ingeniera Industrial con estudios de postgrado en Gerencia de Mercadeo y Tecnologías aplicadas a la educación. Siete años de experiencia en el campo educativo en dirección de Organizaciones sin Ánimo de Lucro, en las áreas de innovación y desarrollo, divulgación e implementación de experiencias exitosas dentro del aula de clase que vinculan la tecnología y nuevas metodologías en el sistema de enseñanza-aprendizaje en instituciones educativas oficiales y privadas en Colombia y Ecuador con niños y niñas en edad escolar. Actualmente, Country Manager de One Laptop per Child para Colombia. Perfil de Campuseros: todo público Aforo: 30 Personas

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **9am - 11am Aprenda a crear tráfico aéreo inteligente en su simulador**

**Where:** Tarima área de juegos

**Creator:** simulacion@campus-party.com.co for Simulación 2010

**Description:**

Temática: Aprenda como programar el tráfico de aviones que circulan solos en los simuladores de Microsoft FS2004 y FSX explicado a manera de taller por un experto en el tema. Descripción El tráfico aéreo virtual es una herramienta que permite ambientar los escenarios del simulador de Microsoft la cual complementa el tráfico aéreo simulando las operaciones de aerolíneas reales en los diferentes aeropuertos del mundo. El conferencista explicará el objetivo de crear este tráfico, las herramientas a utilizar y como funcionará finalmente. Conferencista: Luis Fernando Royero Mendoza Arquitecto. Piloto comercial Air simmer Colombiano, director de la página simcolombia.com Perfil Campusero: Todo Campusero interesado en conocer sobre el tema Aforo: 40 personas

### **9am - 11am Curso de iniciación de Astronomía: El sistema solar y las estrellas**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

**Description:**

Temática: Sistema Solar, Estrellas, Satélites. Descripción Tercera Sesión: El sistema solar y las estrellas El sistema solar es constituido por los planetas interiores o terrestres y los planetas exteriores o gigantes. Entre estos últimos Júpiter y Saturno se denominan gigantes gaseosos mientras que Urano y Neptuno suelen nombrarse como gigantes helados. Todos los planetas gigantes tienen a su alrededor anillos. Además hay otra serie de cuerpos menores como los cometas, asteroides, satélites naturales y meteoroides. La fase de la vida o actividad de una estrella, como toda la duración de su ciclo evolutivo, se desarrolla en tiempos que dependen de la cantidad del material en el que el astro tiene su origen: cuanto mayor es la masa de la nebulosa protoestelar, más rápida es la vida de la estrella. Este ciclo hace que se definan diferentes estados de estrellas con características muy peculiares como la enanas blancas, las gigantes rojas, los pulsares o los agujeros negros. Conferencista Freddy Moreno Cárdenas Ingeniero Químico especialista en Astronomía y Administración, con experiencia en docencia e investigación. Director del Observatorio Julio Garavito Armero situado en Bogotá Colombia. En la actualidad desarrolla proyectos de investigación en temas relacionados con la evolución del ciclo solar en frecuencias como el visual, en H alfa (656.3 nm) 20.1 MHz. Ha publicado artículos en revistas indexadas acerca de fenómenos astronómicos reportados entre los siglos XVI y XIX en Colombia. Últimamente ha publicado sobre la caracterización de las tectitas del sur occidente de Colombia, como posibles huellas de un impacto de un meteorito. Director del Observatorio Astronómico Gimnasio Campestre Perfil del Campusero: General Nivel Básico

### **9am - 10am Presentación - Mod Masivo**

**Creator:** modding@campus-party.com.co for Modding 2010

**Description:**

Temática: Electrónica, Hardware de PC Descripción Un selecto equipo de modders Colombianos, han emprendido el desafío de crear una complicada estructura donde se integran varios PC y consolas, mostrando así la gran imaginación y talento con la que cuenta los campuseros modders. Tipo de Actividad: Conferencia - Presentación Conferencistas : "Team Mod Masivo" y Staff de Modding Campus Party. Miembros del Clan TNB (Team Noobs) los cuales en la pasada edición sorprendieron con su descomunal estructura llamada "Totem", integraba siete computadores con configuración para potencia gráfica (Videojuegos), este año han decidido emprender el reto y están preparando una nueva creación. Tipo de Campusero: General (Novato- Medio - Avanzado - Experto) Aforo: >20 Campuseros

# Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010

## 9am - 10am Seguimiento Reto

**Creator:** seguridadyredes@campus-party.com.co for Seguridad y Redes 2010

## 9am - 1pm Taller - Streaming: Ecosistema del videoweb en vivo

**Creator:** blog@campus-party.com.co for Campus Blog 2010

### **Description:**

Temática: Streaming, video, herramientas online, taller Descripción: Nos acercaremos al uso de herramientas de emisión de video online. Al reconocer el video como el formato que más espacio ha ganado en los años recientes de vida de la Internet, nos enfrentamos igualmente a una oferta amplia de servicios y herramientas que se presenta como el soporte para que cada institución o individuo pueda tener su canal de difusión propio e independiente, con costos cercanos a cero. Este taller, pretende dar una mirada a las herramientas más útiles para la presentación y distribución de los contenidos en formato de video. Tallerista Jorge Montoya (<http://fabricadecosas.com>) Productor de contenidos y diseñador web de la ciudad de Medellín. Trabaja de forma independiente en la asesoría y ejecución de proyectos comunicativos con énfasis en la web como plataforma de gestión de conocimiento en red. Tallerista del Seminario de Comunicación Juvenil. Fundador y ex-tallerista del proyecto Hiperbarrio. Asesor web de Agencia Pinocho. Productor de contenidos en audio, texto y video para proyectos propios como Blogotemático, Empelícúlate Cineclub Taller y el webshow Todo Lo Que hay, así como para instituciones locales como la Escuela de Animación Juvenil y la Corporación Región. Ha realizado el cubrimiento para la web de eventos como Medelínk 2008, Campus Party 2008 y Campus Pary 2009 con ALTAIR, el Seminario Internacional de Periodismo Deportivo con el FNPI y el Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá 2.010 con Área Visual. Objetivo General Hacer un recorrido por los aspectos técnicos necesarios para el cubrimiento hipermedial de eventos emitido a través de Internet. Específicos: Configurar un canal de livestream Aprender los aspectos básicos de la herramienta de emisión Procaster. Visibilizar las prácticas y herramientas más efectivas para la distribución de contenidos y atracción de públicos, y su respectiva medición. Ejes temáticos: - Preparación técnica (equipos necesarios y sus especificaciones) - Configuración de herramientas (Setup de servicios gratuitos y herramientas de gestión) - Distribución de contenidos (Las redes y sus características) - Presentación de memorias (Contenidos a la carta, posterior al cubrimiento) Requerimientos software, - Livestream + Procaster. - Twitter y Facebook + Software de gestión externos. - Youtube + Códecs y formatos de conversión. Actividades prácticas: Emisión de una hora con un formato creado por consenso, donde se involucren más de cinco estaciones de emisión asociadas a un solo canal para hacer una muestra de la producción multicámaras con livestream. Pueden usarse webcams o las cámaras disponibles entre los participantes. Público: Personas con un nivel básico en manejo de herramientas web. Requerimientos en equipos Los equipos que se formen deberán conformarse de acuerdo a los roles necesarios para suplir todas las necesidades. Así, cada equipo debería tener: un reportero, un camarógrafo, una persona de apoyo en el pc, como mínimo. Esto dependerá de los equipos disponibles. Aforo: 30 personas

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **9am - 12pm Taller Unity: videojuegos 3D para web, Iphone e Ipads**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Crea 2010

**Description:**

Temática: Diseño Web, diseño de videojuegos, desarrollo web, diseño 3D, 3dsMax, Maya, ZBrush, Unity, Iphone, Ipad Descripción Diseño y producción de un personaje tridimensional que cobra vida a través de la plataforma Unity. Se muestran algunas de las más poderosas características de esta plataforma así como el flujo de trabajo utilizando Maya, ZBrush y Unity para realizar el proyecto. Conferencistas Juan Pablo Reyes Diseñador Industrial egresado de la Universidad Javeriana con cinco años de experiencia en desarrollo de medios ricos para internet, modelado y animación 3D, ilustración, composición y producción de música y sonido. Experto en programación de ActionScript 3, (última versión del lenguaje de desarrollo para Flash Player). Felipe Reyes Profesional en Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano con experiencia en diseño de medios ricos para internet enfocado en las áreas de ilustración, diagramación y animación 2D y 3D. Conocimientos de modelado, detalle, texturas y animación para aplicaciones interactivas tridimensionales en tiempo real "3D Interactivo". Perfil de Campuseros Diseñadores y desarrolladores web, interesados en aplicaciones 3D Aforo: 40 personas

### **9am - 12pm**

#### **Taller: Robot Soccer: Una alternativa para entender y apreciar mejor la Robótica Móvil Cooperativa. Sesión II**

**Creator:** Area Robotica for Robótica 2010

**Description:**

Temática: Cooperación, Multi-robot, Fútbol de robots Descripción Con el fin de promover el espíritu de la ciencia y la tecnología en grandes y chicos, un grupo de científicos a nivel mundial promueve anualmente la competición Robot Soccer. Un torneo donde investigadores y estudiantes de diferentes áreas: robótica, sensórica, control inteligente, comunicaciones, procesamiento de imágenes, mecatrónica, inteligencia computacional, entre otras, trabajan conjuntamente para lograr que dos equipos de robots se enfrenten de manera inteligente y autónoma emulando un partido de fútbol. Con estos eventos, se espera ayudar a toda la comunidad a entender y a apreciar mejor los conceptos científicos y los desarrollos tecnológicos involucrados en sistemas robóticos autónomos de este tipo. En este sentido, y en época del mundial de fútbol en Sudáfrica, el principal objetivo de este taller es proporcionar al participante herramientas y técnicas básicas para manejar la plataforma de robots MiroSot, una de las categorías de Robot Soccer, mediante su versión en simulación accesible a todos los públicos, SimuroSot. El taller proporciona una introducción a la robótica móvil cooperativa con énfasis en los siguientes tópicos: modelado de un robot móvil no holonómico MiroSot, diseño e implementación de sus controladores de movimiento, algoritmos para la toma de decisiones autónomas y cooperativas, e implementación conjunta de control y decisión en todo el sistema multi-robot. Tallerista Christian G. Quintero M. es profesor e investigador de tiempo completo de Departamento de Ingenierías Eléctrica y Electrónica de la Universidad del Norte en Barranquilla, Colombia. Recibió su Ph.D. Cum Laude en el programa doctoral en Tecnologías de la Información del Departamento de Electrónica, Informática y Automática de la Universidad de Girona, España en el 2007. Es Ingeniero Cum Laude en Electrónica de la Universidad Industrial de Santander, Colombia desde el 2001. Actualmente, es miembro del grupo de investigación en Robótica y Sistemas Inteligentes y Coordinador de la Maestría en Ingeniería Electrónica de la Universidad del Norte. Sus intereses en investigación incluyen el desarrollo de planteamientos de Inteligencia Computacional y técnicas de Control Automático aplicados conjuntamente a sistemas robóticos multiagente. Nivel: intermedio en temas de robótica Capacidad: 30 personas, requiere asistir a la primera sesión.

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **10am - 12pm Client Side Pentesting Workshop**

**Creator:** seguridadyredes@campus-party.com.co for Seguridad y Redes 2010

**Description:**

Temática: Seguridad, Herramientas, Auditorias Descripción Todos escuchamos alguna vez que el eslabón más débil de la cadena de seguridad es el usuario. El objetivo de este workshop, es recorrer cuáles son las metodologías y técnicas más efectivas que se utilizan en la actualidad, para penetrar las redes de una organización a través de sus usuarios. El Temario del Workshop, incluye los siguientes temas: -Detección del Software de la víctima - Vectores de Ataque e Ingeniería Social - Introducción Básica a MetaSploit - Atacando los Navegadores - Creando Archivos con Código Malicioso - Evasión de Anti-Virus Conferencista Leonardo Pigñer se desempeña en la actualidad como Director de Servicios Profesionales de BASE4 Security S.A. Durante sus más de 10 años en el campo de la seguridad de la información, Leonardo se ha especializado en Network Penetration Testings y Digital Forensics. Ha obtenido certificaciones como CEH "Certified Ethical Hacker" de Ec-Council, GPEN "GIAC Penetration Tester" de SANS y EnCE "EnCase Certified Examiner" de Guidance Software. Leonardo también es un reconocido instructor de trainings de Ethical Hacking, siendo en la actualidad, instructor oficial del popular COMBAT training de la serie Hacking Your Network. Dentro de sus actividades extra-laborales, Leonardo es uno de los organizadores de la ekoparty Security Conference, la conferencia técnica de seguridad más grande de Latinoamérica, y posee un Blog sobre seguridad llamado KungFooSion(kungfoosion.blogspot.com). Perfil Campusero: Nivel Alto Aforo: 30

### **10am - 11am Conferencia - Acrílico**

**Creator:** modding@campus-party.com.co for Modding 2010

**Description:**

Temática: Uso del Acrílico Descripción El acrílico es uno de los materiales más usados para embellecer un proyecto de modding, por lo tanto es esencial conocer cómo trabajarlo. Esta conferencia trata lineamientos básicos acerca del acrílico: como cortarlo, doblarlo, pegarlo y que herramientas y equipo se utiliza para trabajarlo. Temas a tratar. - Por que usar acrílico? - Seguridad en el uso del acrílico - Herramientas - Como cortar acrílico - Como doblar acrílico - Como pegar acrílico (Acrílico - acrílico, Acrílico - metal) - Otros usos del acrílico Conferencista Valentín Domínguez, es una persona recursiva, de aprendizaje rápido y buen replicador de conocimiento. Ha realizado proyectos en acrílico y metal. Conoce formas de trabajar el acrílico puro, como realizar cortes y dobleces en el mismo. De igual manera, conoce los procedimientos para realizar cortes en metal. Tiene conciencia respecto a la seguridad en el uso de herramientas y protección. Tipo de Campusero: General Aforo: >20 Campuseros

### **10:30am - 12pm Introducción a la magia con Django**

**Creator:** desarrollo@campus-party.com.co for Desarrollo 2010

**Description:**

Temática: Django, Python, Desarrollo WEB. Descripción En la conferencia se hace una introducción al desarrollo de aplicaciones WEB con Django, un framework WEB de alto nivel basado en Python que alienta el desarrollo rápido y elegante con un diseño pragmático. Conferencista: Diego Andrés Sanabria Martín programa en Python desde hace 5 años. Es Ingeniero de sistemas de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas con experiencia de 3 años en el desarrollo de aplicaciones WEB, miembro de GLUD (Grupo Linux Universidad Distrital), miembro fundador de Python Colombia, con experiencia en Python, PHP, MySQL, PostgreSQL. Perfil campuseros: novato-intermedio Aforo: 30.

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

**11am - 12pm**

**Campus Forum - Conversatorio Estrategias para el desarrollo del sector TIC de Colombia**

**Where:** Tarima Principal Arena

**Creator:** kate@kepasaloko.com for Campus Fórum 2010

**Description:**

Temática: ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL SECTOR TIC EN COLOMBIA

Objetivo Principal: Exponer al público campusero y a la comunidad estrategias y políticas puntuales enfocadas al desarrollo del sector TIC en Colombia, de la mano de dos las instituciones que encuentran más comprometidas con este objetivo en el país; el Ministerio de Tecnologías Información y las Comunicaciones como el organismo de más alto rango en la rama ejecutiva Colombiana y la Cámara de Comercio de Bogotá como entidad de carácter privado que promueve el desarrollo y crecimiento económico de Bogotá y los municipios de Cundinamarca. EJES TEMÁTICOS Para dar una estructura más precisa a este conversatorio proponemos los siguientes ejes temáticos que conllevan a objetivos específicos que debería tener la actividad. · EXPONER estrategias y acciones puntuales de las dos entidades que pongan en evidencia resultados que demuestren el crecimiento del sector TIC. · COMPARAR experiencias de las instituciones en la aplicación de estrategias para el fomento de la apropiación de las TIC por parte de las empresas y los ciudadanos PONENTES: Daniel Medina, Ministro de Tecnologías de la Información- TIC de Colombia Paula Restrepo, Presidente Ejecutiva Fedesoft

**11am - 12pm Demostración FAC VIRTUAL**

**Where:** Tarima Area de Juegos

**Creator:** simulacion@campus-party.com.co for Simulación 2010

**Description:**

Temática: Maniobras de aviación militar en simulador Descripción Demostración de maniobras de vuelo FAC VIRTUAL presentadas en Videobind y explicadas por el Alferes David Tamayo. Las maniobras son ejecutadas por los miembros del escuadrón quienes se encuentran ubicados en la parte inferior de la tarima. Perfil Campusero: Todo Campusero interesado en conocer sobre el tema

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

**11am - 12pm Software para iniciarse en Astronomía**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

**Description:**

Temática: Software, Mapas Digitales, Herramientas Descripción El software en la astronomía aficionada. Conferencia-taller que pretende mostrar la utilidad de la Internet y las herramientas con programas para identificar el firmamento. Mostrar los recursos de computación como herramienta poderosa en la observación astronómica. Información del software residente en los telescopios aficionados, computadores portátiles y teléfonos inteligentes. Posicionamiento de las coordenadas del lugar de observación con GPS. Descripción e interpretación de las variables involucradas en la observación de los astros, sobre la esfera celeste. Simulación de eventos celestes. Conferencista Byron Arango H. Profesión: Ingeniero Químico, pensionado Trabajó en las siguientes empresas: Compañía Colombiana de Cerámica S. A., Planta Colombiana de Soda, Compañía Colombiana Automotriz S.A., Intalpel S.A. Astrónomo Aficionado, Socio de la Asociación Colombiana de Estudios Astronómicos, ACDA, Bogotá. Estudios de Astronomía: Alumno Asistente de Astronomía Para Todos, Universidad Nacional de Colombia; Cátedra Mutis, Universidad Nacional de Colombia; Diplomado en Astronomía, Universidad Sergio Arboleda; Encuentros varios de la Red de Astronomía de Colombia, RAC. Conferencista invitado: 1er Campamento de Observación Astronómica, Cafam - Llanos Orientales; 13 Festival de Astronomía, Villa de Leyva, Boyacá; Observatorio Astronómico, Universidad Sergio Arboleda; Biblioteca Luis Angel Arango; Planetario de Bogotá. Público General

**12pm - 1:30pm Taller: Programando con Microsoft Robotics Studio. Sesión II.**

**Creator:** maria elvira muñoz for Robótica 2010

**Description:**

Microsoft Robotics Studio es un conjunto de herramientas que permiten desarrollar aplicaciones de robótica basadas en PC, en el taller se darán a conocer los fundamentos de programación de este ambiente y se construirán aplicaciones sencillas con robots simulados y así mismo con robots reales. Por último se explicarán las bases para poder controlar nuestro propio hardware con Robotics Studio. Tallerista: Presentación realizada por All Robotics Ltda. Ing. John Nicholls Ingeniero Electrónico de la Universidad Autónoma de Colombia, con amplia experiencia en el desarrollo de proyectos de ingeniería tanto en software como en hardware al igual que integración de tecnologías. He realizado diferentes proyectos relacionados con realidad virtual, robótica y telepresencia. Actualmente gerente general de All Robotics Ltda. y docente de cátedra del Politécnico Gran Colombiano. Investigaciones realizadas: "Optimización del interferómetro de Mach-Zehnder (Dispositivo óptico de proyección de franjas), para uso en documentación forense y exploración de aplicaciones de la línea de investigación en otras áreas forenses" Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses. 2008-2009" Nivel Intermedio: - Programadores y no programadores que hayan realizado algún proyecto de robótica. - Programadores que deseen incursionar en la robótica. Los campuseros que asistan deben tener un computador y haber instalado antes de la sesión: - Visual Studio 2008 o 2010 puede ser versión Express, descargable en <http://www.microsoft.com/express/downloads/#2008-All> - Microsoft Robotics Developer Studio R3, descargable en <http://msdn.microsoft.com/en-us/robotics/aa731520.aspx> Requisito haber tomado la sesión I. Capacidad: 30

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **1:30pm - 3:30pm Charla simulación arquitectónica**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Crea 2010

**Description:**

Temática: Simulación arquitectónica, arquitectura, diseño 3D, Renderizado, animación 3D, mercadeo, Composición, Visualización, video Descripción La charla trata el flujo de trabajo y procesos en dentro de la "visualización de diseño" (design visualization), desde la experiencia del conferencista, específicamente en visualización arquitectónica. Se introducirá el tema haciendo un breve recorrido histórico y mostrando varios casos representativos. Haciendo uso de ejemplos concretos, se hará una descripción de las principales etapas dentro del proceso de desarrollo de un proyecto de visualización arquitectónica. Planeación, producción, composición y finalización son algunos de los procesos principales dentro del flujo de trabajo. Se harán ejemplos y demostraciones de procesos como la elaboración del guión y del storyboard; algo de modelado, materiales, iluminación y animación de cámaras; apuntes acerca de la etapa de procesamiento; y por último composición de capas, corrección de color, efectos, y edición. Se concluye hablando de aspectos administrativos, fiscales y legales asociados a la actividad. Conferencista Andrés Morelli, Diseñador Industrial dedicado a la visualización tridimensional desde hace más de 10 años. Trabaja como docente en varias universidades en el área de comunicación y diseño digital, y es instructor de uno de los representantes de la marca Autodesk en Colombia. Ha trabajado en colaboración con varios estudios de producción, actualmente es consultor independiente. Perfil de Campuseros: Arquitectos, Diseñadores industriales, Diseñadores 3D, interesados en aplicaciones 3D Aforo: 50

### **2pm - 3:30pm Charla-taller: Comunidad Mozilla Colombia**

**Creator:** softwarelibre@campus-party.com.co for Software Libre 2010

**Description:**

Temática: Mozilla Descripción: Desarrollo y organización de la comunidad Mozilla, Colombia, mediante el manifiesto mozilla, en cuanto al acceso a repositorios a través de Github.com, acceso a narro (herramienta de traducción) y la creación del Paquete es-co, por medio de un trabajo comunitario. Como la planeación y inicio de otros proyectos como. Paquete de idioma para Firefox es-CO Paquete de idioma para ThunderBirt es-CO Paquete de idioma para las comunidades indígenas de Colombia (Guayu y NASA). Dar a Conocer nuestra Comunidad Reclutar Mas miembros Realizar Extensiones para Firefox Conferencista: Camilo Andres Lizarazo Bucaramanga Administrador y desarrollador de sistemas web basados en LAMP, para aplicaciones web de gestión de contenido (Joomla, WordPress, Drupal entre otros) y soluciones web desarrolladas en PHP, HTML, XHTML Y CSS para estandar W3C, Miembro de la Comunidad Mozilla Colombia, y empresario del Sector de las Tics en Colombia con la empresa kalsolucionesweb.net, basado en Tecnologías Libres. Estudiante de Ciencias de la computación y miembro activo de la Comunidad de Software Libre Colombia Perfil de Campuseros: todo público Aforo: 30 Personas

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **2pm - 3pm Conferencia: Gene Electrónico en Robótica Móvil**

**Creator:** Area Robotica for Robótica 2010

**Description:**

Temática: Procesamiento paralelo, inspiración biológica Descripción En esta conferencia se presenta el fundamento biológico del circuito conocido como gene electrónico y algunas aplicaciones en robótica móvil, domótica y filtrado de imágenes. El gene electrónico es la emulación electrónica de la expresión de un gene; la principal ventaja consiste en el procesamiento paralelo de información y su respuesta en tiempo real. Conferencista Alberto Delgado, Ph.D., Ingeniero Eléctrico, Universidad de los Andes - Bogotá (1986); Magister en Ingeniería Eléctrica, Universidad de los Andes - Bogotá (1988); Doctor en Cibernética, Universidad de Reading - UK(1996); Investigador Visitante, Universidad de Hull - UK (2000); Investigador Visitante, Universidad de Illinois - Urbana . Champaign (2008). Profesor de Planta, Universidad Nacional de Colombia - Bogotá (desde 1988); Profesor Titular, Universidad Nacional de Colombia - Bogotá (2005). Miembro IEEE, IET, ACM, SPIE. Coordinador del grupo de investigación CIS (Control Inteligente de Sistemas) desde 1991. Nivel: desde novato Aforo: 40 personas

### **2pm - 3:30pm**

#### **Foro - Taller video conferenciado sobre simulador de vuelo X-plane**

**Where:** Tarima área de juegos

**Creator:** simulacion@campus-party.com.co for Simulación 2010

**Description:**

Temática: X-Plane 9 Descripción Foro - taller sobre el producto X-PLANE 9, simulador de vuelo lider a nivel mundial y que apenas llega a nuestro país, nos explica las diferencias con respecto al producto de Microsoft, las bondades y avances de este producto avalado por la FAA que permite entrenamiento de pilotos de línea. La exposición estará a cargo de ALVARO GUEVARA y JULIAN BAQUERO, Director de DyG Trading en Colombia empresa representante del software quien explicará sobre el producto en VIDEOCONFERENCIA con Austin Meyer, creador del simulador y quien atenderá las dudas de los asistentes e interesados en X-PLANE9. Perfil de los conferencistas Julian Baquero: Diseñador Industrial de la Universidad Javeriana, con estudios en Ingeniería Electrónica. Diseñador de productos, interfaces y otras curiosidades, diseñador y desarrollador en Adobe Flash, fanático de la aviación y la aeronautica desde el vientre materno. Adicto a la simulación de vuelo desde principios de los años ochenta, volo en Sublogic Flight Simulator y Bruce Artwick en computadores Commodore, Atari, Amiga, luego migro a PC con Microsoft FS y finalmente se convirtio a X-Plane desde su versión 7 hace unos cuatro años. Alvaro Guevara, Administrador de Empresas fanático de la aeronautica cosa que se fomento durante 4 años de trabajo en American Airlines. Ha utilizado casi todas las versiones desde Sublogic hasta Microsoft Flight Simulator y actualmente en feliz matrimonio con X Plane. Actualmente autorizado para comercializar X Plane para Colombia y algunos otros paises de SurAmerica, al igual que la representacion mayorista de empresas como CH Products y SAITEK. Perfil Campusero: Todo Campusero interesado en conocer sobre el tema Aforo 40 personas

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **2pm - 3:30pm IPsec las redes del futuro cercano**

**Creator:** seguridadyredes@campus-party.com.co for Seguridad y Redes 2010

**Description:**

Temática: Seguridad, Redes Descripción IPsec es un protocolo basado en IP (en realidad es una extensión) que proporciona seguridad a IP y protocolos de capas superiores. IPsec se basa en diferentes protocolos como AH y ESP, con el fin de asegurar las grandes falencias que tienen las redes actualmente como es autenticación, integridad y confidencialidad. En donde la confidencialidad de datos protege a los paquetes de suplantación, la autenticación asegura que solo el emisor y el receptor tienen acceso a la información y no un tercero, y la integridad de datos que garantiza que no se han modificado los paquetes durante el trayecto. Este protocolo puede trabajar en diferentes modos según se requiera y se configure, puede proteger el paquete completo o solo su cabecera. IPsec autentica y encripta cada paquete IP de una cadena de datos. Por esto es muy importante el conocer este protocolo, sus grandes posibilidades de configuración, ya que se diseñó de manera muy flexible, y en donde nosotros los administradores de red podemos aplicar para reducir ataques, fugas de datos y suplantación de identidades. La dinámica consiste en dos fases, una charla y después un taller en donde podremos ver como se aplican todos estos protocolos, conceptos y estándares en una red. La charla consiste en: 1. Que es IPsec. 2. Entendiendo los componentes y características de IPsec. X Autenticación. X Confidencialidad de Datos. X Integridad de los Datos. 3. Como se afectan los paquetes IP comunes al incorporarlos con IPsec. 4. Beneficios al implementar el protocolo IPsec. 5. Topologías X Acceso remoto. X Punto - Punto. X Punto - Multipunto. 7. Algoritmos de encriptación Simétrica. 8. Algoritmos de encriptación Asimétrica. 9. Intercambio de claves Diffie-Hellman 10. Entornos public key infrastructure (PKI) 11. Encapsulación 12. Protocolos de IPsec X AH X ESP X IKE 13. Modos X Tunel X Transporte 14. Uso de claves precompartidas (PSK) 15. Certificados X.509 16. Conexiones Roadwarrior 17. L2TP (Layer 2 Tunnel Protocol) 18. Problemas IPsec - NAT, solución NAT-T Conferencista Diego Herrera Estudiante de Ingeniería en Telecomunicaciones. Certificado en CCNA, FWL, CCNP BCMSN, Panduit. Colaborador de la Distribución GNU/Linux Gentoo, para la traducción oficial de la documentación. ( Inglés - Español ). Perfil Campusero: Nivel Básico Aforo: 30

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **2pm - 4pm La práctica de Consultoría de Comunicación Online en Latinoamérica**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Campus Blog 2010

**Description:**

Temática: Comunicación digital, Consultoría, Web social Tipo de Actividad: Taller

Descripción La Web social impacta en las estructuras y las instituciones de la sociedad, cambia la forma en que nos organizamos para vivir y trabajar. Algunos de estos cambios tendrán un efecto muy positivo en la sociedad en general, pero no todos esos cambios serán positivos para todas las organizaciones y los individuos de la misma manera. En este taller con la mexicana Rosaura Ochoa se busca compartir metodologías para saber en qué consiste la práctica de la consultoría de comunicación online, conocer herramientas para el diagnóstico y análisis de la presencia online de las empresas, organismos e individuos y encontrar pistas para hacer ejercer un papel efectivo y creativo como consultor. Tallerista Rosaura Ochoa [@Laquesefue en Twitter] trabaja en la planeación, desarrollo y análisis de las relaciones digitales para empresas, organizaciones e individuos en las plataformas sociales de la Web y otras tecnologías que hacen posible la comunicación en la primera Consultoría de comunicación de España y América Latina, LLORENTE Y CUENCA México. Escribe prolíficamente en sus blogs, colabora con artículos para medios de comunicación online y habla acerca de la Web social en diferentes medios de transmisión en Internet desde el 2008. Estudió Ciencias de la Comunicación en la Universidad Regional del Norte en Chihuahua, México y se desempeñó como periodista de noticias locales por más de 6 años en medios impresos en la ciudad de Chihuahua, México. Público: Nivel básico No se requieren áreas de conocimiento previo para los participantes en el taller, solo se recomiendan conocimientos básicos de computación y apoyarse de una computadora personal. Aforo: 30 personas

### **2pm - 4pm Video Conferencia: Ciencia y Tecnología Aeroespacial**

**Where:** Area Astronomía y Espacio

**Creator:** Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

**Description:**

Temática: Ingeniería Aeroespacial, Pregrado, Maestría, Capacitación Descripción

Conozca la experiencia de un colombiano destacado en esta área y a sus alumnos de ingeniería aeroespacial: Maquinas robóticas en el espacio. Trayectorias de artefactos espaciales. Cohetería. El hombre y la Estación espacial Internacional. Una gran videoconferencia con el colombiano Ingeniero Aeroespacial PhD Cesar Ocampo, quien desde la Universidad de Texas, Austin, y en compañía de sus mejores estudiantes latinoamericanos, nos expondrán sus experiencias y proyectos de investigación en el campo de la Ingeniería Aeroespacial. Apto para aquellos que desean realizar investigación, buscar hacerse conocer y dar a conocer sus habilidades a nivel internacional. Conferencista PhD. Cesar Ocampo. profesor asociado de la Universidad de Texas, Austin. U.S.A. Investigador para NASA. y estudiantes latinoamericanos de ingeniería de la misma Universidad de Texas. Perfil de Campusero: General Nivel Básico

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **3pm - 4pm Juegos Avanzados en Redes Sociales**

**Creator:** desarrollo@campus-party.com.co for Desarrollo 2010

**Description:**

Temáticas: Programación, Desarrollo de Juegos, 3D. Descripción Los juegos en redes sociales son un fenómeno mundial y allí se concentra la comunidad más grande de jugadores del mundo. Estos juegos se originaron como aplicaciones muy sencillas y juegos casuales, sin embargo estamos entrando en una era donde se cierran brechas entre los jugadores casuales y los jugadores avanzados. El conferencista compartirá su experiencia en la creación de un juego social multi-usuario para Facebook llamado Social Street Soccer. El juego es en 3D y para su programación se usó el motor Unity3D. Perfil conferencista: Alejandro González es el director de Brainz, el estudio interactivo de Zerofractal en Bogotá. Allí ha liderado proyectos que involucran animación digital y medios interactivos creando novedosas experiencias de "Rich Media" en Flash y Unity3D. Algunos proyectos recientes incluyen el desarrollo de componentes de navegación tridimensional en Flash AS3 como Tree3D, el desarrollo de un puente liviano entre Flash AS3 y Facebook Connect, el primer video musical en realidad aumentada para el cantante de pop Británico Julian Perretta y sistemas de realidad aumentada a través de Head Tracking para Guinness en Irlanda. Perfil de Campuseros: Intermedio Aforo: 30.

### **3pm - 4pm Juegos Avanzados en Redes Sociales - CONFIRMADO**

**Creator:** polkan.garcia@campus-party.com.co for Desarrollo 2010

**Description:**

Confirmado. Temáticas: Programación, Desarrollo de Juegos, 3D. Descripción Los juegos en redes sociales son un fenómeno mundial y allí se concentra la comunidad más grande de jugadores del mundo. Estos juegos se originaron como aplicaciones muy sencillas y juegos casuales, sin embargo estamos entrando en una era donde se cierran brechas entre los jugadores casuales y los jugadores avanzados. El conferencista compartirá su experiencia en la creación de un juego social multi-usuario para Facebook llamado Social Street Soccer. El juego es en 3D y para su programación se usó el motor Unity3D. Perfil conferencista: Alejandro González es el director de Brainz, el estudio interactivo de Zerofractal en Bogotá. Allí ha liderado proyectos que involucran animación digital y medios interactivos creando novedosas experiencias de "Rich Media" en Flash y Unity3D. Algunos proyectos recientes incluyen el desarrollo de componentes de navegación tridimensional en Flash AS3 como Tree3D, el desarrollo de un puente liviano entre Flash AS3 y Facebook Connect, el primer video musical en realidad aumentada para el cantante de pop Británico Julian Perretta y sistemas de realidad aumentada a través de Head Tracking para Guinness en Irlanda. Perfil de Campuseros: Intermedio Aforo: 30.

### **3pm - 7pm Live Modding**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Modding 2010

**Description:**

Temática: Manejo de Herramientas y materiales. Área de conocimiento: ciencia e ingeniería. Descripción Modding en vivo donde los campuseros tendrán a su disposición herramientas y materiales para que realicen sus mods y aquellos curiosos hagan su primer acercamiento al modding. Los campuseros contarán con una guía de expertos en el tema, los cuales les ayudarán en el sitio en el desarrollo de sus modificaciones. Tipo de actividad: Taller Conferencista Staff Colaboradores Área Modding Aforo: 30 personas Tipo de Campusero: General (Novato - medio - avanzado)

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **3pm - 5pm Prótesis de mano robótica de 9 grados de libertad.**

**Creator:** Area Robotica for Robótica 2010

**Description:**

Temática: Mano robótica, Articulaciones, robótica médica, humanoides

Descripción La ponencia muestra las líneas de investigación abordadas en el marco del proyecto de Prótesis de mano robótica de 9 grados de libertad UC1, y las fases seguidas en su diseño y construcción. La mano posee una estructura arborescente, de tres dedos con tres grados de libertad por cada dedo. El objetivo final del proyecto es contar con una prótesis robótica que permita devolver funcionalidades perdidas a un paciente con amputación de mano. Se mostrará de forma general las actividades desarrolladas para el logro de este objetivo, en particular: obtención de intención de movimiento a partir de señales electromiográficas, construcción de un entrenador virtual para rehabilitación del paciente, construcción del prototipo mecánico, diseño de modelos geométrico y dinámico de la mano, diseño de controladores para seguimiento de trayectorias de posición y de fuerza y algoritmos para agarre de objetos. Conferencista César Quinayás, Candidato a Ph.D. César Augusto Quinayas Burgos es ingeniero físico de la Universidad del Cauca. Posteriormente realizó estudios de Maestría en Automática en la Universidad del Cauca y actualmente se encuentra realizando el doctorado en ciencias de la electrónica en la misma Universidad. Su tema de interés en investigación es la robótica médica. Nivel: desde novato Capacidad: 40 personas

### **3:30pm - 5pm El proyecto Debian / Debian Colombia**

**Creator:** softwarelibre@campus-party.com.co for Software Libre 2010

**Description:**

Temática: Debian, Comunidades Descripción En esta charla/taller se recorrerán los componentes del proyecto Debian, enfocándonos en el componente comunitario y el altísimo nivel técnico. El funcionamiento del sistema de control de calidad, las normativas y el contrato social, el proceso para convertirse en colaborador y desarrollador del proyecto, la infraestructura técnica entre otros temas. Además se realizará un taller para conocer el funcionamiento del proceso de traducción e internacionalización y participar en él. Conferencista Luis Uribe Desarrollador de aplicaciones web, promotor del Software Libre, entusiasta y mantenedor de paquetes del proyecto Debian. Ha sido ponente en algunos eventos nacionales relacionados con Software Libre y en la pasada MiniDebconf realizada en Panamá. Actualmente es Director de Proyectos en Sisfo Ltda. Perfil de Campuseros: todo público Aforo: 30 Personas

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

**3:30pm - 5pm**

**Negligencia o Desconocimiento, Atacando un controlador de Dominio Maestro Windows, Un servidor Open LDAP Linux, Un servidor AIX**

**Creator:** seguridadyredes@campus-party.com.co for Seguridad y Redes 2010

**Description:**

Temática: Seguridad, windows server, servidores de directorio Descripción

Generalmente en los eventos de seguridad y seminario se presentan Demos o Labs para demostrarnos como se puede comprometer un servidor que no tienen estructura de seguridad o control, es decir que no es un DC (Controlador de Dominio), actuando solo como un Member server, o un servidor en Standalone. El proposito de esta charla es demostrar que es posible por las acciones detalladas a continuacion, comprometer todo un Forest o un Server pero con una estructura de seguridad implementada (DC, AD, DNS, DHCP, GPOs, MOM, etc.) Un servidor Linux o Unix, recurriendo mas de la curiosidad, exploracion e ingenio que a tecnicas de ataque especializadas. En diversas ocasiones por desconocimiento de causa o Negligencia, no se aplican procedimientos adecuados en los Servidores en especial en los Controladores de Dominio en Windows o Servidores LDAP en Linux facilitando a un atacante trazar vectores de intrusion que permitan tomar posesion de toda la Plataforma Informatica y alcanzar el tan preciado "Santo Grial" o cuenta de administracion root, administrator o admin, debido a que se logra el control total del mayor elemento de la infraestructura el Domain Control Master o el Servidor principal. Objetivo Demostrar como se puede comprometer un Servidor Controlador de Dominio, por medio de tecnicas de intrusion elementales aprovechandose de las malas practicas de seguridad de la Informacion y Seguridad Informatica. Brindandole a los actores del mundo de la seguridad informatica, Oficiales de seguridad, Administradores, Coordinadores de red, Dptos de Tecnologia, etc. La vision de un escenario practico y real de sucesos en diversas compañías que por negligencia o desconocimiento en tecnicas de Hardening o aseguramiento de infraestructura terminan por exponer uno de los activos mas importantes de las Organizaciones la Informacion y a su vez comprometer los pilares de la seguridad de la informacion la Disponibilidad, Integridad, Confidencialidad y el No repudio. Objetivos Especificos • Demostrar como se pueden comprometer un Domain controller master Windows. Un servidor Open LDAP, un servidor UNIX AIX. • Crear conciencia en los actores directos en las compañías encargados de la seguridad de la Informacion y la seguridad Informatica, la importancia de crear procesos de sensibilizacion, Culturizacion dentro de la Organización y de aplicar buenas practicas. • Definir el rol de un atacante interno / Externo y la importancia de mitigar el riesgo. "El 70% de los atacantes son internos". • Contribuir en la difusion de la Seguridad de la Informacion y la Seguridad Informatica en Colombia • Brindar escenarios reales en Empresas Colombianas, que por su trayectoria, capacidad, magnitud, prestigio, no se conciben errores de esta indole. • Demostrar que en diversas ocasiones es mas importante la malicia, la creatividad y el ingenio que remitirse a aplicar solo tecnicas de Hack System o lanzamiento de Exploits que en muchas ocasiones no nos dan los resultados esperados. Es una combinacion de la malicia y el expertis del atacante. Metodología y requisitos: Los objetivos están programados para desarrollarse en un tiempo de 2 horas Presentación de una charla amena, dinamica y participativa en donde se explican conceptos y evidencias de ataques realizados en procesos de análisis de seguridad (Black Box, White Box, Gray Box) en diversas organizaciones nacionales, respetando la confidencialidad que amerita la relacion con las mismas. Ponente: Jhon Jairo Hernandez Hernandez Descripción: El proposito de esta charla es demostrar que es posible por las acciones detalladas a continuacion, comprometer todo un Foresto un Server pero con una estructura de seguridad implementada (DC, AD, DNS, DHCP, GPOs, MOM, etc.) Un servidor Linux o Unix, recurriendo mas de la curiosidad, exploracion e ingenio que a tecnicas de ataque especializadas. Perfil Ocupacional y Profesional Administrador de Empresas Gerencia en Consultoria Empresarial Profesional en Sistemas de Informacion Especializacion Administracion de la Informacion Veinte (20) años de experiencia en Sistemas e Informatica Diez (10) años de experiencia en Seguridad Informatica

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

#### **4pm - 7pm Charla Taller. Realidad Aumentada: Arte y Tecnología**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Crea 2010

**Description:**

Temática: Realidad aumentada, diseño web, desarrollo web, diseño 3D

Descripción La realidad aumentada tiene sus orígenes en la ciencia ficción, donde un personaje interactúa con información superpuesta en su entorno en tiempo real. ¿Quién no recuerda a Tom Cruise revisando información en una especie de pantalla flotante en Minority Report o el clásico holograma de la Guerra de las galaxias? El término realidad aumentada sale de ahí: la superposición de imágenes y datos virtuales en el mundo real, por ejemplo un personaje en tres dimensiones que aparece de pie sobre un volante impreso. Todo empieza cuando el software localiza desde dónde el usuario está viendo y en dónde posicionará la información. De esta manera reacciona en tiempo real, utilizando algoritmos de visión por computador, permitiendo que el usuario acceda a información sin importar su ubicación. El alcance de la Realidad Aumentada se vislumbra en todas las disciplinas, pues la publicidad, la comunicación, el periodismo, pasando por los videojuegos, la medicina e incluso hasta la educación pueden verse beneficiadas con la Realidad Aumentada. Conocer los datos históricos de un monumento, ver la tabla de nutrición de un producto, percibir el estado del tráfico, mostrar el producto de su empresa, seguir en video la noticia que está leyendo en el periódico, aprender a hacer una operación a corazón abierto o simplemente distraerse un rato jugando a esquivar balas de cañón de un barco pirata, sin salirse de su propia realidad con sólo apuntar su cámara a cualquier imagen, espacio u objeto, ya no es un cuento del futuro. En este momento miles de personas y empresas en todo el mundo, están hablando de RA y todos quieren tener algo que ver con ella. Mientras mayor desarrollo exista, mayor beneficio obtendrá la sociedad de esta tecnología. El Taller explicará cómo hacer una de las aplicaciones en Realidad Aumentada más famosas como la de General Electrics. <http://www.youtube.com/watch?v=00FGtH5nkxM>

Conferencistas Diego González Dibujante por convicción y artista visual empírico, terminó sus estudios escolares de forma autodidacta y se autonombró profesional estudiando a su propio ritmo temas relacionados con la comunicación y el arte. Ha trabajado en animación análoga y digital (2D y 3D); en dibujo artístico y publicitario; modelado, animación y renderización de 3D para arquitectura, diseño y arte; creación de personajes; dirección de arte y finalmente en creación de multimedia interactiva. Mauricio González Profesional en el manejo de la información y creador de soluciones, investigador de nuevas tecnologías. Desarrollador y líder de proyectos multimedia (aplicaciones web, aplicaciones de escritorio, realidad aumentada, tours virtuales), en distintos lenguajes de programación (java, c++, php, mxml, actionScript3, .net, mysql). Asesor empresarial para el desarrollo e implementación de soluciones tecnológicas que faciliten procesos. Perfil de Campuseros: Diseñadores 3D, animadores 3D, desarrolladores, aficionados a videojuegos, Diseñadores y desarrolladores web, interesados en aplicaciones 3D, artistas Aforo: 50 personas

#### **4pm - 5pm Conversatorio avances de la Ingeniería aeronáutica en Colombia**

**Where:** Tarima área de juegos

**Creator:** simulacion@campus-party.com.co for Simulación 2010

**Description:**

Temática: Conversatorio sobre ingeniería de aviación en Colombia frente a avances en Estados Unidos Descripción Conversatorio entre los conferencistas Ing. Pedro Luis Jimenez Soler de la Universidad San Buenaventura y David Escobar Sanabria estudiantado Ing. Aeroespacial de la Universidad de Minnesota, se adelantará un conversatorio con el fin de determinar los avances de la Ingeniería de aviación en Colombia, frente a la misma carrera en los Estados Unidos, con participación de los asistentes con preguntas. Perfil Campusero: Todo Campusero interesado en conocer sobre el tema Aforo: 40 personas

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

#### **4pm - 5:30pm Lean Startup y el Emprendimiento desde Latinoamerica**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Campus Blog 2010

**Description:**

Conferencia En la presentación vamos a ver ejemplos de modelos de negocios que compiten globalmente desde Latinoamérica, y exploraremos el proceso de como llevar una idea a la realidad. Temas que tocaremos incluyen: como hacer un executive summary, como conseguir inversionistas/financiación y como llevar un producto al mercado. Conferencista Andres Barreto Fundador de Clouddomatic, Inc, el app store para aplicaciones web, Presidente de Socialatom Group empresa de RRPP y Consultoria para empresas y startups de tecnología que desean crecer a un mercado global, creadores de PulsoSocial, el blog lider acerca de startups y tecnología en Latinoamérica. Previamente fundador de Grooveshark, music streaming app con mas de 20 millones de visitas al mes. Público: Nivel Avanzado Los campuseros que participen necesitan computador, preferible conocimiento básico de desarrollo web/diseño o marketing online y definitivamente, ganas de emprender Aforo: 30 personas

#### **4pm - 5pm NoSQL con MongoDB y MongoMapper**

**Creator:** desarrollo@campus-party.com.co for Desarrollo 2010

**Description:**

Temática: SQL, NoSQL. Descripción El SQL se originó hace 40 años. Esta diseñado para consultar a base de datos y ha sido perfeccionado por décadas a través de estándares y extensiones de los vendedores. Es hoy en día el lenguaje más usado para consultar a base de datos y se hacen millones de consultas cada día en todo el mundo. Hasta hace 10 años la mayoría de las bases de datos contenían cantidades de datos limitadas y recibían relativamente pocas consultas por día. Hoy, con las aplicaciones Web, no es cosa rara que una base de datos recibe millones de consultas al día. Y aunque el SQL ha sido diseñado para organizar y hacer consultas muy sofisticadas sobre los datos, no ha sido hecho para soportar cargas tan grandes como lo pide la WEB. Por eso varias empresas (Google, Amazon, Yahoo, Twitter, Facebook) dejaron al SQL para base de datos que se dicen del tipo NoSQL. Se hablará de NoSQL tomando como ejemplo MongoDB y MongoMapper (Ruby). Perfil de conferencistas: Jorge Cuadrado: Desarrollador y miembro de varios proyectos de software libre tal como Shapado a traves de Ricodigo, DashStudio y Ktoon entre otros. Profesionalmente, desarrollo en Ruby y Javascript para Finario Corp. Tambien me gusta programar en KDE/Qt/C++. Patrick Aljord: Programador KDE oficial desde 2009. Actualmente vive en Arequipa, Peru. Profesionalmente desarrolla en Ruby, PHP y Javascript para isoHunt.com. Es miembro de Ricodigo donde participa en varios proyectos de software libre como Shapado y varios plugins Rails. Perfil campuseros: Intermedio y Avanzado. Aforo: 30.

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

**4pm - 5:30pm**

**Oportunidades para el desarrollo de Internet del Futuro en Colombia**

**Where:** Escenario Principal

**Creator:** Coordinador Contenidos for Campus Fórum 2010

**Description:**

Conferencia: Oportunidades para el desarrollo de Internet del Futuro en Colombia  
Internet del futuro es uno de los campos más dinámicos en materia de innovación, que abre enormes posibilidades para la investigación y el desarrollo en Colombia: Internet de las cosas, e-Mobility y Networked Electronic Media son algunas de las áreas en las que el proyecto europeo First busca potenciar la cooperación entre América Latina. Participan: Polkan García, director de Innovación de Futura Networks, Dr. Jorge Alonso Cano, Director de Desarrollo de Tecnología e Innovación de Colciencias; Dra Ana María Trimmiño, gerente de proyectos de Cintel, Phd. José Tiberio Hernández, de la Universidad de Los Andes y Jaime Peña, de Ericsson. Futura Networks y Cintel, socios locales del proyecto FIRST, presentarán las conclusiones del diagnóstico, realizado acerca de las áreas de mayor potencial de desarrollo en Internet del Futuro en Colombia. Será la ocasión de conocer de primera mano las oportunidades que se abren en este sector, así como de entrar en contacto con los expertos que están llevando a cabo investigaciones y los desarrollos de vanguardia en el país en la materia. Más información sobre el proyecto FIRST. <http://www.latin-american-technology-platforms.eu/>

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

#### **4pm - 6pm Taller de cohería de combustible sólido: Sesión 3/4**

**Creator:** astronomia@campus-party.com.co for Astronomía 2010

**Description:**

Temática: Propulsión, Cohetería, Construcción de Cohetes a escala Descripción  
Sesión 3/4 En este taller se le da las herramientas al participante para adquirir conocimientos teóricos y prácticos, enfocados a la práctica segura de la cohería experimental, como un elemento de aprendizaje integral de ciencias, técnicas de manufactura y sano esparcimiento, de igual manera recibirá conocimientos generales de los cohetes, así como análisis físicos y matemáticos básicos, y tendrá la capacidad de simular sus propios diseños en software computacional usado a nivel mundial. Metodología Serán guiados a través de cuatro sesiones, las dos primeras teóricas, la tercera un ejercicio de desarrollo práctico con software de simulación computacional y la cuarta una experimentación práctica. Durante las sesiones del curso podrán conocer a cabalidad la historia de la cohería, el funcionamiento básico de los motores cohete y la dinámica de los cohetes, implementando todo esto en un ejercicio de diseño de vehículos tipo cohete con el software RockSim® y complementándolo con una prueba experimental. El asistente contará con la asesoría de los organizadores del curso para resolver todas sus dudas, así como para hacer de esta una experiencia única e interactiva que motive su interés por el desarrollo de la cohería experimental. Conferencista Alejandro Urrego Ingeniero Mecánico de la Universidad de los Andes con gran interés en temas relacionados con la Aeronáutica, Cohetería Experimental, Aeromodelismo y Ciencias del Vuelo. Con especial motivación por la experimentación, investigación y búsqueda de nuevas aplicaciones, especialmente en los campos de la Aerodinámica y la Astronáutica. Aeromodelista aficionado con más de 13 años de experiencia incursionando en los campos de la simulación, manufactura y puesta a punto de diferentes vehículos tipo Avión y Cohete. Efectuó en su Tesis de Pregrado el diseño construcción y lanzamiento de una misión de cohería experimental, titulada: "Investigaciones en cohería experimental. Misión Séneca: lanzamiento del cohete Ainkaa 1". En la que se obtuvieron datos de la dinámica y el comportamiento de un modelo de cohete subsónico en vuelo. Perfil de campusero: Básico Dirigido a profesionales, aficionados y el público general, que quieran incursionar en el campo de las ciencias y la ingeniería aeroespacial, siendo una introducción básica a los temas y conceptos básicos de la cohería. Aforo: 50

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **5pm - 7pm Android NDK y herramientas para control de robots**

**Creator:** softwarelibre@campus-party.com.co for Software Libre 2010

**Description:**

Temática: Android, robótica, arduino Descripción En esta presentación se mostrarán y contextualizarán las diferentes herramientas que se tienen para el desarrollo de aplicaciones en la plataforma libre para móviles patrocinada por Google, Android. Se hará un énfasis en la herramienta de desarrollo que acompaña al SDK actual llamada NDK, la cual da la facilidad de desarrollo de aplicaciones con librerías o código distinto al generado por SDK, que otorgan mayor eficiencia y acceso a capas distintas de la plataforma, con la posibilidad de programar en distintos lenguajes como es C++, C, ASM y otros. Adicionalmente se mostrarán otras herramientas de desarrollo e integración, como es el uso de aplicaciones que facilitan ejecutar motores o intérpretes de distintos lenguajes conocidos como Python, Ruby, etc. Utilizando estas herramientas y aprovechando las posibilidades de conexión de estos dispositivos, se dará una muestra de integración con herramientas de desarrollo de hardware, como la plataforma libre Arduino, para mostrar el control de un robot sencillo vía wi-fi y sus posibles aplicaciones o potencial. Conferencista Alvaro Antonio Vanegas P. Miembro activo de las comunidades de software libre en Colombia y Debian Colombia. SysAdmin en sistemas \*BSD libres, producción y desarrollo web y sistemas de seguridad. Ingeniero de sistemas de la Universidad Nacional de Colombia, desarrollador de dispositivos electrónicos, dispositivos móviles y de navegación para Rallyes (Campeón 2004-2005 FCAD). Actualmente trabajo en investigación y desarrollo en tecnologías móviles, principalmente en la plataforma patrocinada por Google, Android. Perfil de Campuseros: Esta presentación busca mostrar herramientas para desarrolladores que se inician en el mundo de los dispositivos móviles, y también opciones de control e integración con otras tecnologías para desarrolladores de hardware o robótica en general. Aforo: 30 Personas

### **5pm - 7pm Navegación autónoma para robots móviles**

**Creator:** Area Robotica for Robótica 2010

**Description:**

Temática: Robots Móviles, Navegación, Localización Descripción Para que un robot móvil pueda navegar en un entorno desconocido es necesario desarrollar y coordinar muchos sistemas complejos. Esta presentación busca dar una introducción a los diferentes sistemas necesarios para navegar autónomamente, explicando algunos de los principales retos y dando ejemplos de algunos de los sistemas frecuentemente utilizados. Conferencista Juan Pablo González, Ph.D. es ingeniero electrónico de la Pontificia Universidad Javeriana. Hizo una maestría en Ohio State University y un doctorado en robótica de Carnegie Mellon. Su área de especialización es navegación autónoma para robots móviles, especialmente en entornos sin GPS. Ha estado vinculado a proyectos como el "DARPA Grand Challenge", robótica para minería subterránea, y navegación autónoma en entornos naturales desconocidos. Nivel: desde novato Capacidad: 40 personas

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **5:30pm - 7pm Herramientas de Simulación en el Diseño de Robots Aéreos**

**Where:** Tarima área de juegos

**Creator:** simulacion@campus-party.com.co for Simulación 2010

**Description:**

Temática: Herramientas utilizada en la simulación del UAV o aeronave no tripulada. Descripción Conferencia sobre el desarrollo actual que adelanta la Universidad de San Buenaventura en el programa de Ingeniería Aeronáutica, sobre una aeronave no tripulada (UAV) para reconocimiento y vigilancia aérea, mediante fotografía y video en tiempo real. Se mostrarán las herramientas de simulación utilizadas y los equipos de vuelo implementados en la aeronave. Conferencista Ing. Pedro Luis Jiménez Soler. Ingeniero Aeronáutico, especialista en Docencia Universitaria. Actualmente se desempeña como docente del programa de Ingeniería aeronáutica en la Universidad de San Buenaventura, sede Bogotá. Cuenta con 6 años de experiencia en diseño de vehículos no tripulados y materiales compuestos, ha asistido a ponencias internacionales, AIAA (American Institute of Aeronautics and Astronautics) y AUUSI (Association of Unmanned Vehicles System International) y se ha capacitado en Estados Unidos. Perfil Campusero: Todo Campusero interesado en conocer sobre el tema Aforo: 40 personas

### **6pm - 7pm Lenguajes Dinámicos en la Java Virtual Machine**

**Creator:** desarrollo@campus-party.com.co for Desarrollo 2010

**Description:**

Temáticas: Programación, Java Virtual Machine. Descripción Esta conferencia muestra cómo la JVM presenta al desarrollador un abanico de lenguajes que llegan más allá de Java. Se hace una breve introducción a Jython, JRuby, Scala y Clojure, mostrando cómo el uso de estos lenguajes dinámicos puede simplificar la creación de programas, su utilidad como lenguajes de scripting "de pegamento", y la sencillez con la que se puede establecer una relación simbiótica con Java y sus librerías. Conferencista Oscar Andrés López Ingeniero de sistemas y computación de la Universidad de Los Andes, M.Sc. en ciencias de la computación de la Vrije Universiteit Brussel. Sun Certified Enterprise Architect, Sun Certified Programmer y Sun Certified Associate. Sus áreas de interés incluyen el estudio de los lenguajes y paradigmas de programación. Se ha desempeñado como arquitecto e ingeniero de software en múltiples proyectos en el sector privado y público, actualmente es profesor de cursos de programación en la Universidad de Los Andes. Es @oscar\_lopez en Twitter. Perfil de los campuseros: Intermedio. Aforo: 30.

### **6pm - 7pm**

#### **Observación nocturna por telescopios y buscadores de estrellas con GPS Celestron**

**Where:** Afuera de la Arena

**Creator:** Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

**Description:**

Temática: Observación, Telescopios, Luna Descripción Actividad que consiste en instalar instrumentos astronómicos en espacios a cielo abierto de Campus Party, que estarán operados por expertos en Astronomía, quienes ilustrarán y mostrarán por los aparatos el fenómeno astronómico del momento, como lo será el sol y sus manchas solares, la luna y sus cráteres, el planeta Saturno, Venus, las constelaciones visibles y el paso de satélites artificiales o el paso de la estación espacial internacional. Observación por poderosos telescopios los fenómenos del momento: El planeta Saturno, estrellas, constelaciones. Operador de Telescopio: Javier Irreño, Técnico Mecánico- Óptico, Miembro de la Asociación de Astrónomos Autodidactas de Colombia ASASAC Perfil Campusero: General Nivel Básico Aforo Abierto

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

#### **7pm - 8pm BOINC En la Unión está la cura**

**Where:** Tarima Principal

**Creator:** polkan.garcia@campus-party.com.co for Momentos Telefónica 2010

**Description:**

Porqué Campus Party se suma a la iniciativa de Computación Voluntaria en Paralelo? Cuáles son las razones para haber escogido Rosseta@home com proyecto? Quiénes son las personas y grupos que lideran la iniciativa? Algo de los antecedentes tras el desarrollo de éste relevante proyecto, un poco de la ciencia que subyace tras los cálculos que realizará su computador y por su puesto lo esencial sobre el modelo de cómputo. Ponente Carlos Manuel Estévez-Bretón Biólogo y Magister en Biología (Molecular Computacional), Investigador y profesor durante más de 10 años de una de las Universidades mas prestigiosas del País, ha estado permanentemente relacionado con temas de educación digital y participó activamente en la conformación del componente Bioinformático del Centro de Excelencia Colombiano de Genómica y Bioinformática de Ambientes Extremos - GeBiX. Expresidente del Consejo Profesional de Biología.

#### **8pm - 10pm Charla Diseño en comerciales y cine**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Crea 2010

**Description:**

Temática: Diseño audiovisual, producción audiovisual para cine y televisión.  
Descripción Diana expondrá su experiencia tanto técnica como de diseño a partir de piezas realizadas en su trabajo, su visión sobre el diseño y cómo la aplica en sus proyectos. Mostrará algunas piezas y explicará cuál es el proceso que se lleva a cabo para desarrollarlas desde el inicio, desde que la agencia concibe el proyecto, busca a un director que lo haga posible, y este lo realice. También se describirá el proceso técnico, desde el rodaje, la edición y posteriormente en la finalización, explicando que hace cada una de las herramientas de software utilizadas. Hará una revisión de algunos ejemplos específicos y de cómo puede haber aportes desde el diseño en muchas áreas de esta industria y sus procesos. Conferencista Diana Moreno es diseñadora de la Javeriana con énfasis en diseño digital. Diana cuenta con amplia experiencia en la industria de la animación, efectos, finalización de video y en general en el área de la postproducción. Los últimos cuatro años ha estado dedicada a la postproducción para publicidad con la firma de producción de comerciales y cine RCN comerciales. Allí ha tenido la oportunidad de trabajar en comerciales de importantes directores nacionales he internacionales y en proyectos de cine en películas como La sangre y la lluvia, El arriero, y Los colores de la montaña. Perfil de Campuseros Diseñadores: gráficos, ilustradores, productores y realizadores audiovisuales, publicitas, comunicadores Aforo: 60

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

**8pm - 9pm**

**Conferencia: Robot helicóptero propulsado por cuatro hélices - CONFIRMADO**

**Creator:** polkan.garcia@campus-party.com.co for Robótica 2010

**Description:**

Temática: Robots Aéreos, Helicópteros Descripción En esta presentación conocerás cómo se está construyendo en Colombia un robot helicóptero propulsado por cuatro hélices. Este tipo de plataformas se conocen como quadrotor. Conoce como funciona una de estas y qué se debe tener en cuenta para que vuele este tipo de sistemas. En general, los Vehículos aéreos no tripulados (Unmanned Aerial Vehicle, UAV) se han convertido en uno de los desarrollos en donde se conjugan la robótica, la aerodinámica y el diseño de estructuras, en la ejecución de tareas específicas tales como: vigilancia, defensa y seguridad, comunicaciones, apoyo en eventos, y transporte de carga, principalmente. En este trabajo se muestra el desarrollo de una plataforma aérea tipo QuadRotor (cuatro alas rotatorias), donde se involucra el diseño y desarrollo de la estructura, la instrumentación y la electrónica asociada a la misma. Igualmente presenta posibles leyes de control que puedan ser embarcadas en el sistema y habiliten la realización de misiones implicando tópicos relacionados con la planificación de trayectorias. Conferencista principal: Ing. William Gómez Rivera, M.Sc. Ingeniero Mecánico de la Universidad Nacional de Colombia, magister en Ingeniería Mecánica de la Universidad de Los Andes. Docente de tiempo completo de la Universidad Militar Nueva Granada - Ingeniería Mecatrónica. Investigador del Grupo DAVINCI. Áreas de Interés: Energía Solar, Energía Eólica, Aerodinámica y Diseño Mecatrónico. Temas de desarrollo actual: Desarrollo de plataformas terrestres, aéreas y submarinas no tripuladas. Desarrollo de turbinas eólicas de baja potencia. Desarrollo de sistemas de aprovechamiento de la energía solar. Contará con el apoyo del Ing. Leonardo Solaque, Ph.D., que es ingeniero electrónico de la Universidad de Antioquia, realizó estudios de Maestría en la Universidad de los Andes y de doctorado en el INSA de Toulouse en Francia. Actualmente es profesor tiempo completo de la Universidad Militar Nueva Granada. Nivel: desde novato Capacidad: 40 personas Confirmada

**8:30pm - 10pm**

**Avatares y personalizaciones: la ilusión de estar en el mundo virtual**

**Where:** Area Juegos

**Creator:** juegos@campus-party.com.co for Juegos 2010

**Description:**

Temáticas: (diseño 2d, caricatura, dibujo básico,etc) Tipo de Actividad: Charla / Taller Descripción El nivel de compenetración con el mundo del entretenimiento interactivo es tan evidente, que ya muchos desarrolladores, diseñadores y entidades dentro del mundo del gaming, el diseño, la internet y demás están incorporando la opción que el propio usuario sea el que protagonice su trasegar, por el mundo virtual gracias a la personalización del protagonista o la creación de los llamados "avatars". En ésta charla/panel aprenderemos las curiosidades, fenómenos, aspectos hasta psicológicos y conclusiones de ésta interesante tendencia y sus repercusiones en el "mundo real". Conferencista: Nadím José Amín De La Hoz Nacido en Barranquilla, Nadím lleva 15 años desempeñándose en la publicidad, el diseño y el dibujo. Ha trabajado en televisión, editoriales, revistas, agencias de publicidad y hasta en colegios y universidades enseñando lo que modestamente sabe. Domina y ha dominado por influencia y gusto la línea Cartoon que tanta diversión nos trajo los sábados por las mañanas. Perfil Campuseros: Todos los campuseros con algún interés en el desarrollo de las redes sociales a través de los avatares o la personalización del espacio virtual a través de las imágenes. Máximo N° Asistentes: 30 campuseros.

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **9pm - 10:30pm Charla: Control político a través de Internet**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Campus Blog 2010

**Description:**

Temática: Control político, Redes sociales, Corrupción, Veeduría en Internet, Política, Comunicación digital Tipo de Actividad: Conversatorio Descripción: Con la participación de La Silla Vacía, Corrupedia y Congreso Visible, más la moderación del comunicador y bloguero Víctor Solano, este será un espacio para conversar sobre herramientas y experiencias que posibilitan el control y la reflexión en torno a prácticas políticas en Colombia. 2010 ha sido un año particularmente activo por el impulso e influencia que las redes sociales dieron a la campaña electoral, luego en esta charla se analizarán estas prácticas por parte de colectivos que de forma profesional, enérgica, crítica y reflexiva han aportado a la construcción de escenarios de veeduría, conversación e interacción ciudadanas desde Internet. Participantes La Silla Vacía, Corrupedia Congreso Visible Moderador: Víctor Solano Público: General y básico Aforo. 50 personas

### **9pm - 12am Etapa Rally Aéreo Virtual**

**Where:** Area de juegos

**Creator:** polkan.garcia@campus-party.com.co for Simulación 2010

**Description:**

Descripción Cumplimiento de las 4 etapas del rally aéreo por parte de los campuseros Evento con premiación al mejor tiempo de vuelo con cumplimiento de las normas y reglas establecidas. Perfil Campuseros: Campuseros registrados como pilotos virtuales Aforo: 40

### **9pm - 12am Haciendo Patria (y Aplicaciones Web) con Sinatra (Ruby)**

**Creator:** desarrollo@campus-party.com.co for Desarrollo 2010

**Description:**

Temática: Desarrollo WEB, Ruby. Descripción Sinatra es un framework web escrito en Ruby, para la creación de aplicaciones. En este taller aprenderemos a utilizarlo para desarrollar pequeños servicios en Internet. También, de alguna manera, haremos patria. Tallerista: Federico Builes Programador de Ruby desde 2006. Actualmente vive en Medellín y es un colaborador de proyectos como Rubinius (máquina virtual de Ruby), RubySpec (un conjunto de especificaciones ejecutables para ayudar a definir el lenguaje), JRuby (Ruby en la JVM) y algunos otros engendros disponibles en <http://github.com/febuiles>. Público objetivo: Personas con alguna experiencia programando y algún conocimiento de Ruby. Se recomienda asistir a la charla introductoria "Mi Primera Vez - Una Introducción a Ruby" dictada por el mismo conferencista. Aforo: 30.

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

**9pm - 12am Taller Creación de HoneyNet para dar a luz perfiles de atacantes.**

**Creator:** seguridadyredes@campus-party.com.co for Seguridad y Redes 2010

**Description:**

Temática: Herramientas, Seguridad, Auditoría Descripción Es importante destacar que, debido a la cantidad de información que se tiene en la Web sobre montajes de honeypots, es complicado diferenciar éstas de un IDS. También es importante destacar que muchas organizaciones implementan IDS e IPS, gastando altos recursos en capacitación de personal para el manejo y protección de su red. Por lo cual la importancia de la implementación de honeypots de producción o/e investigación en organizaciones e instituciones educativas ayudarían a personas interesadas en administración de redes puedan pensar en nuevas soluciones para minimizar riesgos de ataques y a su vez generen conocimiento para mantener una red mas segura. Por otra parte se intentará cambiar la imagen de la dificultad del montaje y uso de honeypots, debido a que muchos temen a no optar por esta clases de soluciones por desconocimiento del tema. Esto se realizará mediante el uso de herramientas Open Source, creando ataques y analizando sus trazas. También se realizará una captura de tráfico que nos demuestre la mejor solución para la identificación de ataques, esto basandonos en el diseño de HoneyNet de Generación III. Introducción a las honeynet y honeypots Clases de honeynet y clasificación según su interacción. Importancia del uso de HoneyNet en organizaciones e instituciones HoneyNet, herramientas y análisis de ataques. Conferencista Maria Katherine Cancelado Carreño Ingeniera en Informática. Ha participado en proyectos educativos de la Universidad Pontificia Bolivariana: Semillero Especializado en Computación de Alto Rendimiento (SIECAR). Conferencista: Implementación de Cluster de Computadores en Sistema Operativo GNU/Linux Debian. Universidad Cooperativa de Colombia, Sede Barrancabermeja. Conferencista: Debian, Sistema Operativo Universal, Universidad Popular del Cesar. Conferencista: Introducción a Opensolaris, Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre, Sedes Pamplona y Cucuta. Conferencista: Instalación y Particionamiento de un Sistema Debian / GNU Linux Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre, Sedes Pamplona y Cucuta. Participación otros proyectos: Líder del Proyecto de Noticias Debian y Software Libre, edición es Debian. Líder OSUM -- Open Source University Meetup, Sun Microsystems. Participación en Grupos: Hormiga Valley Bucaramanga Radio GNU, Colibri - Comunidad de usuario de Software Libre de Colombia GTUG Colombia - Google Technology User Group, Líder OSUM - Open Source University Meetup. Experiencia Laboral: Desarrollo en Delphi, Desarrollo en Java Soporte en Tecnologías de la Información. Proyectos actuales: Caracterización de ataques mediante el uso de HoneyNets - Universidad Pontificia Bolivariana Andrés Orlando Morantes Hernández Ingeniero de Telecomunicaciones Especialista en Seguridad de la Información Diplomado Auditoría y Gestión de la Seguridad de la Información Participación en proyectos educativos Universidad Santo Tomás Cluster de Alto rendimiento OpenMosix Cluster Balanceo de Cargas (LVS) Cluster de Alto rendimiento Beowulf Perfil Campusero: Nivel Medio Aforo: 30

**9pm - 12am Taller de empaquetado Debian**

**Creator:** softwarelibre@campus-party.com.co for Software Libre 2010

**Description:**

Temática: Debian, empaquetamiento Descripción Taller en el que se enseñará cómo crear paquetes de software para Debian, políticas de empaquetamiento y como contribuir al proyecto Conferencista Luis Uribe Desarrollador de aplicaciones web, promotor del Software Libre, entusiasta y mantenedor de paquetes del proyecto Debian. Ha sido ponente en algunos eventos nacionales relacionados con Software Libre y en la pasada MiniDebconf realizada en Panamá. Actualmente es Director de Proyectos en Sisfo Ltda. Perfil de Campuseros: todo público Aforo: 30 Personas

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **9pm - 11pm Taller: Robótica de locomoción pasiva. Sesión II.**

**Creator:** Area Robotica for Robótica 2010

**Description:**

Temática: Robótica bioinspirada, Sistemas Articulados Descripción En este taller podrás conocer qué es un sistema robótico de locomoción pasiva. Este objetivo lo lograrás haciendo la construcción experimental de un sistema robótico sencillo prediseñado en sus aspectos básicos, podrás aprender sobre el tema y aportar con tu creatividad y habilidad. Tallerista Ing. Kamilo Melo, candidato a Ph.D. y su equipo Ingeniero Electrónico, M.Sc. en Ingeniería Mecánica. Estudiante de Ph.D en ingeniería. Su trabajo como profesor investigador de Departamento de Ingeniería Electrónica de la Pontificia Universidad Javeriana, cubre áreas como el diseño de robots, sistemas lineales, moldeamiento y análisis de sistemas dinámicos, el diseño electrónico y la Locomoción de Robots. Director de varios trabajos de grado en curso en el área de robótica no convencional y dinámica de sistemas, del Departamento de Electrónica de la Pontificia Universidad Javeriana. Actualmente trabaja con diferentes proyectos entre los que se incluyen sistemas robóticos de locomoción no convencional (terrestres, acuáticos y aéreos), vuelo de insectos, cadenas articuladas, robótica modular y potencia eléctrica eficiente para sistemas robóticos móviles. Cursa su segundo año de investigación Doctoral en el cual esta pronto a ser candidato a Doctor y desarrollar su Tesis. Capacidad: 40 personas trabajando en parejas, se sugiere tener acceso a equipo de cómputo. Asistir a la primera sesión. Nivel: desde novato

### **9pm - 10pm Telescopios Remotos**

**Where:** Arena

**Creator:** Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

**Description:**

Temática: Telescopio computarizado Descripción Gracias a la gran autopista de navegación que tendremos en Campus Party, mostraremos a los asistentes una de las aplicaciones usuales más recientes que se dan en el campo de la Astronomía profesional y avanzada. Operar remotamente un instrumento ubicado a kilómetros y registrar el fenómeno del momento, sin necesidad de desplazarse hasta allí. Utilizando la gran autopista de Internet de la Campus para mover información, operaremos un telescopio computarizado situado fuera de la Campus y tomaremos imágenes del firmamento. Conferencistas Edgar Orozco y John Jairo Parra, de la Asociación de Astrónomos Autodidactas de Colombia estarán al frente de este evento. Edgar Orozco Tecnólogo en Sistemas, Colegio superior de Telecomunicaciones. Amplia experiencia en redes de datos, sistemas operativos Microsoft, soporte a usuarios finales, implementación de soluciones de hardware/software. Programador soluciones web basadas en plataformas Microsoft. Jefe de sistemas en entidades hospitalarias y asesor en sistemas para empresas. Astrónomo aficionado por más de 20 años, miembro de la Asociación de Astrónomos Autodidactas de Colombia - ASASAC, y actualmente como coordinador de proyecto para el Convenio de Asociación ASASAC-SCRD (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte), en el planetario de Bogotá. Publico General Aforo 30

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

### **9:30pm - 11:30pm Live Extreme Overclocking**

**Creator:** Coordinador Contenidos for Modding 2010

**Description:**

Temática: Electrónica, Refrigeración extrema, Hardware de PC Descripción En esta sección el equipo oficial de Overclocking de la Campus Party probará los equipos llevándolos a sus límites, preparándolos así para el Show donde se intentaran romper varios records. Tipo de Actividad: Pruebas, Exhibición Perfil del Conferencista Contaremos con Expertos en la materia como: FUGGER quien es el dueño de [www.XtremeSystems.org](http://www.XtremeSystems.org) una de las paginas más importantes en la materia. También nos acompañara Ronaldo Buassali un reconocido Overclocker Latinoamericano, y por la escena Colombiana Juan Sebastian Campos Campeon Latinoamericano del MSI Master Overclocking Arena. Tipo de Campusero: General (Novato-medio- avanzado - experto) Aforo: >10 Personas

### **10pm - 11pm BLOGS en Astronomía y Espacio**

**Creator:** astronomia@campus-party.com.co for Astronomía 2010

**Description:**

Descripción La web, un universo lleno de información astronómica.Podremos ver cómo, a través de la web podemos estar al día encualquiera de los campos de la Astronomía y las ciencias del espacio.Agencias espaciales, física, astronáutica, astrobiología, astronomíapara niños, cursos de astronomía .... También las nuevas herramientasutilizan la internet para divulgar ciencias: Blogs, redes sociales y transmisiones en vivo. Descargas, software, videos, información onlinede satélites, la Estación Espacial, la carrera espacial, todo al alcance de unos clicks. Lanzamiento del blog de ASASAC. ConferencistaEdgar Orozco Tecnólogo en Sistemas, Colegio superior deTelecomunicaciones. Amplia experiencia en redes de datos, sistemas operativos Microsoft, soporte a usuarios finales, implementación desoluciones de hardware/software. Programador soluciones web basadas enplataformas Microsoft. Jefe de sistemas en entidades hospitalarias yasesor en sistemas para empresas. Astrónomo afionado por más de 20años, miembro de la Asociación de Astrónomos Autodidactas de Colombia - ASASAC, y actualmente como coordinador de proyecto para el Convenio deAsociación ASASAC-SCRD (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte),en el planetario de Bogotá. Perfil Campusero Aforo Abierto a Público

### **10pm - 12am Campus Band Hero**

**Creator:** polkan.garcia@campus-party.com.co for Juegos 2010

**Description:**

Temáticas: Guitar Hero, Rock Band Tipo de Actividad: Torneo DescripciónUn espacio donde los campuseros darán a conocer su talento mediantejuegos de "rhythm" como lo son: el RockBand y/o GuitarHero pero no solo para mostrar que tienen habilidad en este tipo de juegos, sino también para demostrar que son estrellas de Rock en el escenario.Conferencista: Equipo Campus Party Área Juegos + [mpglive.com](http://mpglive.com) PerfilCampuseros: Para este taller no hay ningún tipo de requisito, la idea es que cualquier campusero pueda asistir. el conocimiento y la habilidad en este tipo de juegos determinara el campeón al final de la semana. Máximo N° Asistentes: según Asistencia.

**Astronomía 2010, Campus Blog 2010, Campus Fórum 2010, Crea 2010, Desarrollo 2010, Juegos 2010, Modding 2010, Momentos Telefónica 2010, Robótica 2010, Seguridad y Redes 2010, Simulación 2010, Software Libre 2010**

**10pm - 12am Franja Torneos**

**Where:** Area Juegos

**Creator:** polkan.garcia@campus-party.com.co for Juegos 2010

**Description:**

Tipo de Actividad: Torneo Descripción Torneos (pc, móviles, consolas). En esta edición tendremos torneos en todas las plataformas, adicionalmente tendremos un torneo en móviles, en el cual cualquiera que esté en capacidad de instalar alguno de los juegos seleccionados, podrá participar para demostrar que los jugadores ocasionales también participan en estos torneos. Conferencista: Equipo Campus Party Área Juegos + mpglive.com Perfil Campuseros: Para este taller no hay ningún tipo de requisito, la idea es que cualquier campusero pueda asistir. el conocimiento y la habilidad en este tipo de juegos determinara el campeón al final de la semana. Máximo N° Asistentes: limite Según Torneo

**10:30pm - 11:30pm REMIX, REDO, editar contenidos en Internet**

**Creator:** blog@campus-party.com.co for Campus Blog 2010

**Description:**

CONFIRMADO Taller 1/2 Temática: wikipedia, edición de contenidos, estándares, html5, derecho de autor, Descripción Mucho se dice de la interactividad de Internet de cómo es un medio participativo, de dos vías, colaborativo... y, es cierto: el contenido en Internet está allí como una invitación para que lo reutilicemos y eso hacemos todo el tiempo. Todos los días copiamos e intervenimos fotos y textos, reproducimos y editamos videos o sonido. Cotidianamente recreamos el contenido para que se ajuste a nuestras necesidades y muchas veces lo hacemos sin pensar en las reglas que deberíamos seguir, tanto en lo referido a estándares tecnológicos -para facilitar su circulación- como a sus condiciones legales -para estar acordes con las normas de derecho de autor-. Aunque Internet parece tierra de nadie la verdad es que hay una serie de reglas que deberíamos seguir, este taller mostrará algunas herramientas estándares y buenas prácticas a la hora de editar contenido. El taller tendrá como marco contenidos colombianos en los proyectos de Wikimedia (como Wikipedia). Talleristas Carlos Thompson Ingeniero bogotano con experiencia en redes de datos e interesado en redes humanas potenciadas por las tecnologías. Wikipedista desde 2005, bibliotecario de Wikipedia en español e impulsor de Wikiversidad en español. Carlos Caicedo Abogado especializado en Gerencia de Informática Organizacional y Derecho empresarial con diez años de experiencia como Director de Proyectos y consultor para medios digitales. Actualmente se desempeña como asesor en estrategias digitales. Anteriormente ha trabajado como productor web para Icck, en labores de planeación, definición y sostenimiento de los sitios web para la revista Shock y el Canal Caracol y como director de desarrollo web en La Capsula, entre otros. Público: Avanzado Se requieren habilidades mínimas de edición de contenidos en Internet y tener su propio equipo para el taller Aforo: 30 personas