

**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**

**Wed Jun 30, 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 - 10am Conferencia - Tipos de Refrigeración**

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

**Description:**

Temática: Refrigeración, Termodinámica Descripción A la hora de realizar modificaciones en un PC casi siempre consideramos la estética como el factor más importante en la construcción del mismo, en muchos casos hacemos cosas que afectan la disipación de calor en nuestros equipos y en consecuencia tenemos un bajo rendimiento e incluso fallas. En esta conferencia te damos información útil de como refrigerar tu PC, desde la convencional refrigeración por aire hasta medidas más extremas como: Hielos Seco y Nitrógeno Liquido (LN2). Conferencistas: Jorge Augusto Moncaleano Es actualmente estudiante de Ingeniería Eléctrica de la Universidad Distrital, miembro activo del grupo Linux de la misma, lector aficionado de artículos sobre tecnología y participante activo de varios foros y/o comunidades de gaming, modding, overclocking y el mundo tech en general. Juan Sebastian Campos Modder y Overclocker apasionado, actualmente se encuentra culminando sus estudios de pregrado en Ingeniería Industrial, Coordinador del Área de Modding en las pasadas ediciones, conocedor en el tema de refrigeración debido a sus proyectos relacionados con este, el año pasado junto a su compañero de equipo Nestor Mauricio Corzo, resultaron campeones Latinomericanos del MSI Master Overclocking Arena 2009. Experto en Refrigeración Extrema (Hielo Seco, Cambio de Fase y LN2) Tipo de Campusero: General (Novato-Medio-Avanzado) Aforo: >20 Campuseros

### **9am - 10:30am Copyleft Hardware - capital sin fronteras**

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

**Description:**

Temática: Hardware Libre Descripción Hacer productos electrónicos es costo y hoy en día, tal costo usualmente viene con requerimientos que chocan con los ideales y principios de trabajo de los movimientos de software libre y cultura libre. El resultado es hardware que carece de adecuada documentación, especificaciones, esquemas y demás. Así, nos hemos a hacer hardware copyleft, construido con los principios del copyleft desde el comienzo. Esperamos que el hardware copyleft permitirá a nuevas empresas obtener ganancias que se puedan agregar a un fondo de capital que ayude a avanzar completamente el hardware licenciado con copyleft. Esta presentación introduce el concepto de hardware libre y mostrará dos productos de hardware copyleft: Ben NanoNote y la plataforma SAKC que fue desarrollada por la Universidad Nacional de Colombia. Conferencista Wolfgang Spraul Trabajó de 1995 a 2007 para la empresa Norteamericana DataViz. De 2007 a 2009 fue Vicepresidente de Ingeniería en Openmoko. En el año 2009 cofundó la empresa Sharism at Work (<http://sharism.cc/>). La empresa está basada en Hong Kong y ahora Wolfgang trabaja en ella. La empresa se dedica al a la producción de Hardware Libre y acaba de lanzar el computador de bolsillo llamado Ben NanoNote. Perfil de Campuseros: Todos los interesados en software y hardware libre. 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**

**9am - 11am**

**Curso de iniciación de Astronomía: La esfera celeste y la carta celeste**

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

**Description:**

Temática: Ubicación, Carta Celeste, Mapas estelares, orientación. Descripción Segunda sesión: La esfera celeste y la carta celeste. Propósito: Revisar las coordenadas astronómicas Horizontales y Ecuatoriales, los movimientos básicos de los astros observados desde nuestro planeta y eventos tales como los solsticios, los equinoccios, las estaciones y la configuración de la banda del zodiacal. La Carta Celeste un instrumento básico para la observación astronómica: Breve historia, descripción y práctica de manejo. 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 Ángel Arango; Planetario de Bogotá. Perfil de Campusero: General Nivel Básico

**9am - 10:30am Desarrollo Rápido con ASP .NET**

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

**Description:**

Temática: Desarrollo WEB, Visual Studio. Descripción En la conferencia se desarrolla una aplicación WEB rápidamente, incluyendo perfiles, usuarios, roles, plantillas, Javascript, AJAX y algo de JQuery. La herramienta usada es Visual Studio Express. Perfil conferencista: Oscar Eduardo Ortiz Pinzón es desarrollador de software con experiencia en cursos, charlas, talleres y conferencias. Es una de las 20 personas que tiene la credencial de Microsoft Student Partner en Colombia. Es @oscardo en Twitter. Perfil de Campuseros: novato e 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**

**9am - 12pm Foro - Taller Control aéreo virtual e Interdicción aérea FAC**

**Where:** Tarima área de juegos

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

**Description:**

Temática: Taller de demostración procedimientos de control aéreo virtual basados en la realidad y procedimientos de interdicción aérea Descripción Vuelo de ejemplo con procedimientos de control y tráfico tanto de piloto como de torre y control aéreo. Participación de asistentes en taller informativo, fraseología y procedimientos de conexión a red virtual Participación de asistentes en ambos lados del taller, tanto como Controlador virtual, como piloto con implementación de fraseología. Intervención de FAC VIRTUAL, Alferes David Tamayo para demostración de INTERDICCIÓN AÉREA utilizando como ejemplo el vuelo realizado por JUAN JOSE NAVIA y la participación en red de la FAC VIRTUAL en el proceso junto con la fraseología y procedimientos de control aéreo al momento del procedimiento. Conferencistas JUAN JOSE NAVIA/ CARDONA Piloto Comercial, Instructor de aviación virtual. Soporte temático y técnico Virtualcol ANDRES FELIPE ROA Estudiante Aviación Comercial. Controlador Aéreo Virtual IVAO DAVID STIVEN TAMAYO GONZALEZ Alferes Escuela de aviación Marco Fidel Suárez. Integrante escuadrón FAC VIRTUAL Perfil Campusero: Todo Campusero interesado en conocer sobre el tema Aforo estimado: 40 personas

**9am - 10am Seguimiento Reto**

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

**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 de producción de animación, cómo hacer un pequeño tirano.**

**Creator:** coordinador.contenidos@campus-party.com.co for Crea 2010

**Description:**

Temática: Diseño, animación, video, comunidades virtuales DescripciónEl equipo de Parodiario dirigirá un taller explicando las diferentes etapas de la producción de un capítulo del Pequeño Tirano. Se tratarán los siguientes temas: • Conceptualización: Qué es el pequeño tirano, cómo se escribe el guion y cómo funciona el proceso creativo. • Audio: grabación de voces y caracterización de personajes. Utilización de herramientas móviles para registro de audio (cómo grabar en un iPhone y que suene bien) • Edición de audio y lipsync: Utilización de herramientas de audio como Soundtrack y Final Cut Pro para edición de audio. Utilización de herramientas de automatización de lipsync de Toon Boom. Asignación de fonemas, animación de bocas con cell swapping. • Fondos: diseño de fondos por medio de Photoshop • Animación Uso de las diferentes técnicas de animación que ofrece Toon Boom combinando dibujo con cutout. • Composición utilización de After Effects para composición de renders de personajes sobre fondos con multiplanos, iluminación y texturización. • Edición montaje de los capítulos con Final Cut, exportada para publicación en web • Publicación: subida de capítulo a YouTube, uso de redes sociales como Twitter o Facebook para difundir el mensaje. Conferencistas Santiago Rocha Nació en Bogotá. Estudió Comunicación Social. Ha hecho estudios en animación en México y Cuba. Ha participado en la elaboración de varios proyectos de animación entre los que se encuentra el Pequeño Tirano. Ha hecho varios proyectos de animación para comerciales, pero no le gusta hablar de eso. Actualmente espera el fin del mundo agazapado en una silla en la ventana de su casa armado con un rifle con el que le gusta espantar palomas. Simón Wilches, de Popayán Colombia. Animador, ilustrador y aficionado a los cómics. Estudió Artes en Bogotá y animación en Cuba. Creador del proyecto de humor político para internet. Parodiario.tv y ahora, corealizador de la serie animada del Pequeño Tirano. También es profesor y realizador de material educativo y cortos animados en el tema de gestión de riesgo, manejo de desastres y cambio climático. Santiago Rivas es artista plástico de la Nacional sin diploma, trabaja en el negocio de los crucigramas y hace parte del comité central de organización de La Recontra. A veces pone música en bares y hace diseño freelance. Perfil de Campuseros: Afines al diseño visual, animación, producción audiovisual Aforo: 60 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: Desarrollo de hardware a la medida (FPGA) y su aplicación en robótica**

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

**Description:**

Temática: Hardware a la medida, Electrónica y Robótica Descripción El diseño de sistemas electrónicos implica actualmente, el uso de nuevas herramientas que permiten hacer soluciones que estén concebidas a la medida del problema que se quiere realizar. Los robots requieren una capacidad de procesamiento que se adecue a la tarea para la que son concebidos. En este taller se llevará a cabo una introducción al desarrollo con FPGA, mostrando sus capacidades y presentando las consideraciones metodológicas que se deben tener en cuenta para hacer diseño electrónico a la medida y su aplicación a la robótica. Tallerista Luisa Fernanda García es ingeniera electrónica de la Pontificia Universidad Javeriana. Recibió su maestría con honores (MagnaCum Laude) en Ingeniería Electrónica en la Pontificia Universidad Javeriana. Su área de especialización es el diseño y desarrollo de sistemas embebidos basados en PLD's y FPGA. Actualmente es profesora del área de Técnicas Digitales del Departamento de Electrónica de la Pontificia Universidad Javeriana y de la Maestría en Ingeniería de la Universidad Tecnológica de Bolívar. Ha dirigido proyectos de grado en las áreas de arquitecturas de computadores y desarrollo de sistemas digitales. Nivel: desde novato Capacidad: 30 personas, requiere equipo de cómputo. Se sugiere a los inscritos descargar e instalar el programa que se encuentra disponible en: [https://www.altera.com/support/software/download/soft-download\\_center.html](https://www.altera.com/support/software/download/soft-download_center.html) el Quartus II Web Edition. Versión 9.1.

**9am - 11am Taller: El que busca encuentra... en tiempo real**

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

**Description:**

Temática: Búsqueda, web 2.0, redes sociales Descripción La cantidad de información en la red puede ser abrumadora. En este taller aprenderá a evitar el ruido y sabrá cómo encontrar ágilmente la información de último minuto que usted requiere sobre un tema específico. Para lograrlo los participantes sabrán cómo aprovechar diversos sitios y herramientas como Facebook, Twitter, Flickr y Google. Tallerista Andrea Bernal [ @Ranaberden ]: Es psicóloga y periodista empírica con sólidos conocimientos en entrenamiento e-Learning y manejo de contenidos y productos online. Tiene gran habilidad en plataformas de gestión de contenido (CMS) como blogs y redes sociales (Facebook, Twitter, Flickr). Cuenta con experiencia como periodista digital y jefe de portales de información y guías de ciudad, con cinco años desarrollando habilidades en el manejo del recurso humano. Bloguera desde 2004, miembro del grupo de fundadores y colaboradora hasta 2006 del colectivo bloguero colombiano equinoXio. Tiene una personalidad inclinada hacia la creatividad, la responsabilidad, el compromiso con la educación y la formación de la sociedad. Público: Nivel básico Campuseros interesados por redes sociales y cultura digital. Cada participante debe contar con su computador. 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**

### **10am - 12pm Conferencia - Diseño y Construcción de Refrigeración Líquida**

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

**Description:**

Temática: CNC, Watercooling, Maquinado Descripción Armar un sistema de refrigeración líquida comercial es muy sencillo, pero estas soluciones son muy costosas, en Campus Party podrás construir tu propia refrigeración líquida casera. Pon en marcha tus ideas en este tema. Contaremos con la guía de un experto colombiano en la construcción de bloques con acabados profesionales, quien nos dará consejos y recomendaciones en la fabricación de los nuestros. Conferencista: "JASSAF" Ricardo Assaf Ricardo Assaf es un profesional de la salud que hace un par de años, vio un sistema de refrigeración líquida y decidió emprender la construcción de uno por sí mismo, esto lo llevo a construir desde una CNC casera para que sus bloques tuvieran el mismo acabado y características de los disponibles en el mercado. Su trabajo es conocido en páginas nacionales como laneros.com e internacionales como www.xtremesystems.org donde su trabajo es considerado por los modders como excepcional. Tipo de Campusero: Entendido, Avanzado Aforo: >20 Campuseros

### **10am - 12pm**

#### **Taller: Wireshark, ataque y contramedidas arp-spoofing usando ettercap y arpwat**

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

**Description:**

Temática: Seguridad, Herramientas Descripción En este taller se enseñará a usar de una forma básica la herramienta de monitoreo de redes wireshark, al igual se tratarán temas básicos de redes, como los son el funcionamiento de hubs y switches, manejo de tablas arp, arp-spoofing (ataque de envenenamiento de tablas arp) y como poder en un caso dado detectar este tipo de ataque. Objetivo Brindar a los asistentes orientaciones suficientes para entender este problema, saber cómo explotarlo y lo principal, saber una posible solución para este tipo de ataques. Conferencista Carlos Andrés Rodallega Obando, Estudiante Ingeniería de Sistemas Universidad del Cauca. Instructor Especialización en "Seguridad en Redes de computadores" SENA-CAUCA 2009 Perfil Campuseros: Nivel Básico Aforo: 30

### **10:30am - 12pm Realidad Aumentada: la herramienta interactiva del futuro**

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

**Description:**

Temática: Realidad aumentada. Descripción Presentación interactiva de los avances que se tienen respecto a Realidad Aumentada, en esta se podrán apreciar las diferentes aplicaciones que tiene la misma y sus alcances a nivel comercial. Se usarán ejemplos propios buscando que los asistentes vivan la experiencia en vivo. Se realizará una introducción que demuestra la facilidad de creación de contenidos con esta tecnología. Perfil conferencistas: Harvey Botero: Ingeniero electrónico de la Universidad Distrital, desarrollador de aplicaciones y juegos FLASH y ActionScript3. Actualmente se desempeña como Director de Producción del área interactiva de Zerofractal Ltda. Enfocado en la creación de aplicaciones utilizando las últimas tecnologías interactivas, ha logrado liderar proyectos importantes de realidad aumentada además de impulsar la creación de videojuegos con tecnologías como Unity3d. Trabaja mucho con su hermano en la parte de investigación y nuevas ideas. Andrés Felipe Botero: Estudiante de último grado de bachillerato, involucrado en el desarrollo de aplicaciones FLASH, interesado en las nuevas tecnologías multimedia digital y videojuegos. Con experiencia desarrollando realidad aumentada y papervision3D para diferentes empresas como Zerofractal y Yoga Digital. Incursionando con nuevas tecnologías para el desarrollo de videojuegos como Unity3D. Perfil campuseros: Novato. 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**

**10:30am - 12pm Taller: Cómo colaborar al Software Libre sin morir en el intento**

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

**Description:**

Temática: Introducción a cómo ser colaborador de software libre Descripción Presentación corta sobre cómo ser estudiante y colaborador de Software Libre sin morir en el intento Agenda: - ¿Qué es Software Libre? - Mitos y leyendas sobre el Software Libre - ¿Qué gano yo? - Tips para estudiar y colaborar + Lo que a tus profesores les gusta de esto (tips para resaltarlo) + Lo que a tus profesores no les gusta de esto (tips para camuflarlo) + Auto-bombo: haciéndote publicidad a ti mismo + Caso de estudio: cómo viajar a Campus Party mientras tus compañeros se matan estudiando Conferencista: Diego Escalante Urrelo <http://people.gnome.org/~diegoe/> Colaborador de GNOME desde 2006, ha contribuido a distintos módulos, especialmente al navegador web Epiphany. También ha participado en el equipo de control de calidad y el de administración de cuentas. Es miembro de la Fundación GNOME desde 2007 y parte del consejo de directores desde Diciembre de 2008. Actualmente trabaja para Igalia mejorando y corrigiendo problemas en el navegador web Epiphany y el motor de renderizado web WebKitGTK+. Espera poder cambiar al mundo antes que el mundo lo cambie a él. Perfil de Campuseros: estudiantes, curiosos, público en general Aforo: 30 Personas

**11am - 12pm Observación Solar por telescopios especiales**

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

**Description:**

Temática: Sol, Observación, Manchas Solares, Telescopio Descripción Los campuseros podrán observar directamente a través de Telescopios especiales (En la línea del Hidrógeno Alfa y en la franja de luz visible), las protuberancias solares, manchas solares, fáculas y otras características de nuestra estrella Sol. 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**

**11am - 1pm Taller: Explorando las metáforas de la cultura digital**

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

**Description:**

Temática: P2P, colaboración, redes sociales, competencias digitales, medios, narrativas digitales Sesión 2/2 Descripción: Siendo sensibles a nuevas maneras de participación, creación y colaboración que se generan a través del ciberespacio; siendo perceptivos a nuevas estrategias de resistencia y de creación colectiva que pululan en las redes sociales, a ingeniosos modelos de distribución del conocimiento, a nuevos activismos mediáticos, este taller vincula y analogiza aquellas metáforas de la cultura digital que abren camino para pensar realidades anfibias, en contextos altamente complejos como los que vivimos y hace énfasis especialmente a la creación de propuestas metodológicas para el fomento de competencias digitales y la educación en/de medios. A partir de este taller creativo se propone suscitar a través de situaciones prácticas cotidianas, la comprensión de las nuevas transiciones que está provocando la introducción y los usos emergentes de los medios digitales, todo esto con la intención de potenciar e innovar en las prácticas educativas contemporáneas. Tallerista: Andrés Fonseca Magíster en Educación y Profesor e investigador de la Universidad Pedagógica Nacional (Bogotá-Colombia). Artista y productor cultural. Se encuentra vinculado al grupo de investigación Educación y Cultura Política en el que ha adelantado investigaciones en el campo de la educación, el arte y las ciberciudadanías. Ofrece seminarios en la Maestría de Educación (UPN) y en el pregrado de Educación Infantil. Colabora actualmente como asesor pedagógico al Proyecto Clubes de Arte y Ciencia, Maloka-Secretaría de Gobierno, en temas de educación expandida, prácticas artísticas contemporáneas y cultura digital. Es integrante del colectivo Fosa Orbital, un laboratorio de creación e investigación sobre temáticas de las artes y la cultura contemporánea y un espacio de colaboración que apuesta por la interdisciplinariedad y la creación colectiva en diversos escenarios como la radio, la web, los espacios públicos y las universidades. Ha sido co-gestor de la experimento cultural Trueque Digital, una iniciativa de la librecultura para compartir experiencias, información, música, proyectos sobre arte y contra-cultura digital. Objetivo General Comprender y reconocer la diversidad de metáforas que subyacen a la cultura digital y a las ciberculturas, con el fin abstraer de ellas metodologías de trabajo colaborativo que contribuyan a procesos educativos socio-innovadores, abiertos y experimentales. Público: Nivel básico Campuseros interesados en comprender creativamente la cultura digital, interés por analizar, participar, contar con sentido crítico y capacidad de trabajo en grupo. 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**

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

**Creator:** mariaelvira.munoz@campus-party.com.co 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> Capacidad: 30

**2pm - 3pm Análisis de datos clínicos usando minería de datos**

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

**Description:**

Temática: Minería de datos. Descripción Brindar a los participantes una metodología para el diseño de proyectos orientados al tratamiento de datos clínicos y el uso de técnicas especializadas de minería de datos para su análisis. Conferencista: Johany Armando Carreño es ingeniero de sistemas, docente universitario e investigador en las áreas de descubrimiento de conocimiento y minería de datos. Actualmente trabaja en el Politécnico Gran Colombiano y se encuentra investigando sobre Minería de Datos en Ambientes GRID. Es @jcarrenog en Twitter. Perfil del campusero: todos Aforo: 30.

**2pm - 3:30pm Charla Taller: Comunidad Joomla Colombia**

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

**Description:**

Temática: Joomla Descripción Desarrollo e inicio de la comunidad Joomla Colombia, interés y trabajo comunitario a través de temas de desarrollo de portales, creación y soporte de componentes, plugins, módulos, y plantillas, para Joomla 1.5, como instalar y configurar Joomla en un servidor web, tips de instalación y seguridad para la implementación, como desarrollar un portal orientado al Web 2.0, uso de RSS, redes sociales, y herramientas de participación, posicionamiento web en buscadores, programación y mejoras dentro de Joomla. Conferencista Camilo Andrés 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 estándar W3C, Miembro de la Comunidad Mozilla Colombia, y empresario del Sector de las Tics en Colombia con la empresa [kalsolucionesweb.net](http://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: desarrolladores web, interesados en Joomla 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 - 4pm**

**Charla y concurso de construcción de Relojes solares. Software especial**

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

**Description:**

Temática: Reloj de Sol, Concurso Descripción Con una interesante explicación de como funciona un reloj de Sol, los campuseros participantes aprenderán a leer la hora y a fabricar uno de estos instrumentos. El taller tratará: - Principios de los relojes de Sol - Cálculos básicos para la elaboración de un reloj de sol - Normas para el concurso entre los que deseen participar - Acompañamiento y asesoría en la construcción por parte de los asistentes Conferencista Dr. Luis Hernando Triana Sicard Administrador De Empresas Universidad de América Gerente de Proyectos Institucionales de CAFAM Gestor del proyecto Skyler (Planetario Digital itinerante) de Cafam Director del Primer Campamento de Observación Astronómica de los Llanos Orientales Miembro de la Asociación de Astrónomos Autodidactas de Colombia ASASAC Astrónomo aficionado Ponente y tallerista en el área de Relojes de Sol. Perfil de Campusero: General Nivel Básico Aforo: Abierto a Público.

**2pm - 3:30pm Demostración competencia automovilística virtual en Tocancipá**

**Where:** Tarima área de juegos

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

**Description:**

Temática: Demostración sobre pista de TOCANCIPA VIRTUAL creada sobre un conocido simulador de carreras, utilizado por pilotos colombianos para competencias reales. Descripción Instrucción y demostración del funcionamiento a los campuseros, con posibilidad de probarlo directamente con asistencia de los desarrolladores. Video de demostración del simulador: [http://www.youtube.com/watch?v=DLv8eLea\\_50](http://www.youtube.com/watch?v=DLv8eLea_50) Conferencistas: Sebastián Calderón Jáuregui Comunicador social y periodista con énfasis en comunicación organizacional, periodista, Autoshow Magazine y director, rFactor Tocancipa 2009 Iván Camilo Osorio Pardo Diseñador y Productor Gráfico. Perfil Campusero: Todo Campusero interesado en conocer sobre el tema Aforo estimado: 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 Diseñando un videojuego en la universidad**

**Creator:** crea@campus-party.com.co for Crea 2010

**Description:**

Temática Diseño de videojuegos, modelado 3D, Unreal, Animación 3D Descripción

Un equipo compuesto por estudiantes de diseño industrial, música e ingeniería de la Universidad Javeriana han planteado la construcción de un sencillo juego de video utilizando tecnologías estándar de diseño como Autodesk 3DStudio Max 2011, Adobe Photoshop CS4 y el motor de juegos de video UDK-UnrealDevelopmentKit 3. El proyecto ha sido desarrollado como parte de los cursos del taller de diseño digital de la facultad de arquitectura y diseño y de realidad virtual de la facultad de ingeniería con la ayuda de ocho profesores y catorce estudiantes. Tras la experiencia, se presenta en esta charla el producto resultante, denominado "Operación Cangreja", y las lecciones aprendidas a nivel pedagógico, tecnológico, y de producción específica en productos de juegos de video. Conferencistas. Estudiantes de diseño industrial Paula Rincón, David Acuña, Juan Ignacio Velez, José Miguel Flórez, Evelyn Roa, Jhonatan Cifuentes, Daniel Silva Oscar Javier Chavarro García Ingeniero de Sistemas y Computación de la Universidad de los Andes, MSc. en Computación Gráfica en 1998. Trabajó en la industria de telecomunicaciones y actualmente se desempeña como profesor asistente en el área de Computación Gráfica en la Pontificia Universidad Javeriana. Es miembro de la ACM SIGGRAPH. Es el autor de Vitral Software Development Kit y la plataforma AQUYNZA. Jimmy Martínez.

Diseñador industrial, especializado en animación 3D y composición digital certificado internacionalmente. Animador 3D y compositor digital en mas de 375 proyectos locales e internacionales: comerciales de televisión broadcast, creación de efectos especiales para cine, modelado y animación de personajes para videojuegos AAA, visualización y diseño. Se desempeña actualmente como director general de naska digital (centro de entrenamiento de animación y composición) y trabaja como demo artist de autodesk m&e para latinoamérica realizando lanzamiento de nuevas versiones de 3ds max, maya, toxik, motion builder y mudbox. Así mismo es evaluador internacional de instructores y director de cortos y videojuegos. Amparo Hernández Maestra en artes plásticas de la Universidad de los Andes, especialista en fotografía de la Universidad Nacional de Colombia. Instructora de 3dsMax certificada por Autodesk. Con estudios especializados en diseño y composición digital, efectos especiales en post-producción, animación digital 2d y 3d; composición, retoque y edición de video y fotografía. Experiencia en digitalización de proyectos de visualización arquitectónica, diseño industrial y publicidad para presentación en medios digitales como televisión, aplicaciones interactivas en CD, DVD y Web. Docente universitaria. Juan Carlos Lemus Romero Arquitecto de la Universidad Javeriana con una especialización en diseño y gerencia de producto para la exportación con énfasis digital, docente en el área digital de arquitectura y diseño de la Universidad Javeriana enfocado de manera profesional en el diseño digital y la tecnología aplicada a la arquitectura y diseño, con conocimientos en el área de diseño de imagen corporativa, marca y mercadeo. Perfil de Campuseros: Diseñadores, programadores, desarrolladores, ilustradores, animadores Aforo: 40

**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 - 5pm**

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

**Creator:** robotica@campus-party.com.co 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 noholonómico 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 Ing. Christian Quintero, Ph.D. Profesor e investigador de tiempo completo del 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

**2pm - 4pm Traficantes de Sueños. Nuevas tecnologías y cultura libre.**

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

**Description:**

Temática: Redes sociales, prosumer, trabajo colaborativo, cultura libre  
Conversatorio - Taller A partir de la experiencia editorial de "Traficantes de Sueños" con licencias libres exploraremos las implicaciones y transformaciones, que se están dando en el mundo de la cultura. Desde una visión práctica veremos como el trabajo colaborativo, la implicación a través de redes sociales y la relación con un amplio entorno digital vinculado al movimiento de la cultura libre, pueden poner en marcha prácticas no solo de divulgación en torno a los nuevos paradigmas culturales sino proyectos viables económica y socialmente sobre la ruptura de los modelos tradicionales de creador/consumidor. Conferencista Blas Garzón es el Fundador e integrante del proyecto asociativo Traficantes de Sueños (Librería, Edición e Investigación). Traficantes de Sueños fue la primera Editorial Copyleft en español, publica todos los títulos en digital con licencias Creative Commons. Público: General Nivel: Básico 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 - 4pm What Works on Client Side Pentesting**

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

**Description:**

Temática: Seguridad Descripción Todos escuchamos alguna vez que el eslabón más débil de la cadena de seguridad es el usuario. El objetivo de esta charla, es recorrer las metodologías y técnicas más efectivas que se utilizan en la actualidad, para penetrar las redes de una organización a través de sus usuarios. Durante la charla se conocerá porque existe la necesidad de realizar pentest a los usuarios, se realizarán varias demostraciones prácticas en vivo, y se plantearán posibles soluciones al problema. 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). Dirigido a: Campuseros con conocimientos en Seguridad Nivel Intermedio Aforo: 30 personas

### **3pm - 4pm Conferencia: Criptografía para Todos**

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

**Description:**

Temática: Criptografía. Descripción Introducir a los campuseros al mundo de la criptografía y saber como pueden solucionar problemas de la vida real más allá de los escenarios típicos, asociados a seguridad en internet y de la terminología complicada que usualmente acompaña a este tema. La idea de la actividad consiste en introducir conceptos criptográficos básicos de seguridad y como aplicarlos al análisis de protocolos. En particular se analizará un caso sobre como autenticar a una persona, que presta un servicio mediante dispositivos móviles. Conferencista: Juan Camilo Corena es Ingeniero de Sistemas de la Universidad de los Andes, con maestría en Ingeniería de Sistemas y Computación Universidad de los Andes. Actualmente se desempeña como docente e investigador en el Politécnico Gran Colombiano. Sus áreas de estudio son seguridad en redes y criptografía. Actualmente se encuentra investigando sobre nuevas aplicaciones criptográficas a problemas reales como elecciones y autenticación de personas. Perfil de campuseros: Es una conferencia introductoria. Para todos. Aforo: 30.

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

**Creator:** coordinador.contenidos@campus-party.com.co 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 su 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**

### **3:30pm - 4:30pm Controlador Aéreo Femenino**

**Where:** Tarima Area Juegos

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

**Description:**

Temática: Experiencia de la mujer en el control aéreo real y virtual en Colombia  
Descripción Esta es una charla, taller y demostración de cómo es la vida de un controlador aéreo mujer en Colombia, Sandra hablará de su experiencia como controladora real y virtual, y los estudios que ha realizado, también explicará el uso del IVAC software utilizado para el control de tráfico aéreo en la red de simulación IVAO. Ese mismo día se programará por parte de IVAO Colombia un Evento de Nivel mundial en el que se observará el funcionamiento de las operaciones aéreas de un aeródromo con muchísimo tráfico. Como colaborador para tráfico estará nuestro otro invitado, Carlos Gustavo Mari. Conferencista: Nombre: Sandra Marcela Montes León Controlador aéreo virtual Miembro staff de IVAO Colombia Temario: -Antecedentes de control femenino en aviación real y simulación aérea -Experiencias propias y de control real y virtual -Demostración de uso de programas de control aéreo para principiantes. Aforo: 40 personas Perfil campusero: Campuseros interesados en el tema

### **3:30pm - 5pm Taller creación de juegos con Scratch**

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

**Description:**

Temática: creación de juegos, scratch Descripción Diseño, creación y prueba de juegos - con un enfoque en materiales multimedia - usando Scratch. El taller básico de Scratch busca, a través de ejemplos introducir a los participantes en el mundo de la programación y el diseño de juegos interactivos. Objetivos: • Presentar el marco filosófico y teórico alrededor de las herramientas y contenidos a desarrollar. • Introducir a los asistentes a Scratch como ambientes de desarrollo multimedia que le permita potenciar la creación de contenidos. Metodología: • Presentación de los conceptos básicos de programación y diseño a través de ejemplos. • Desarrollo de pequeños artefactos interactivos por parte de los participantes en el taller. • Creación de usuarios y presentación de la galería de Campus Party Colombia en la comunidad de Scratch. • Lanzamiento del desafío. • Inscripción de los grupos de trabajo para presentar juegos en la competencia a final de la semana. Conferencistas María del Pilar Sáenz R. Física y Magíster en Ciencias - Física de la Universidad Nacional, miembro del grupo de investigación de Sistemas Físicos de la Universidad Nacional. Asesora del Programa Ondas de Colciencias. Gestora del Centro de Recursos para la Apropiación Social de la Ciencia y la Tecnología, un proyecto conjunto entre Maloka y Colciencias. Miembro fundador de la Fundación Sugar Labs Colombia. Organizadora General del FLISoL Bogotá 2009 y miembro de la Comunidad de Usuarios de Software Libre en Colombia, Colibri. Fabián Prieto Historiador. Trabaja con Sugar Labs Colombia en el área de pedagogía. Actualmente investiga sobre espacios de aprendizaje mediados por tecnologías en la maestría de comunicación de la universidad Javeriana y colabora con el centro comunitario de conectividad global de Patio Bonito en Bogotá, fomentando el uso de software libre. 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**

**4pm - 5pm**

**Campus Forum - Conversatorio: DESARROLLO DEL SECTOR PYME A PARTIR DEL USO Y APROPIACIÓN DE TIC**

**Where:** Tarima Principal Arena

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

**Description:**

Temática:DESARROLLO DEL SECTOR PYME A PARTIR DEL USO Y APROPIACIÓN DE TIC -Apropiación de las TIC para la innovación en empresas. -Reelaboración de las estructuras organizacionales en torno a la implementación de TIC's -Barreras existentes en la utilización de las TIC, en la pequeña y mediana empresa (PYMES). -Diagnóstico del sector PYME en torno a la apropiación de las TIC PONENTES 1. Alejandra Mantilla, Gerente del Instituto de Emprendimiento Cisco Colombia 2. Stalin Chapuel Tello, Vocero de Colombia Valley 3. Mario Castaño, Director Ejecutivo del Centro de Investigación de las Telecomunicaciones (CINTEL) Moderador: Martín Giraldo Melómano, explorador e indígena digital. Co-fundador de @LaCapsula. Director Creativo Digital Sancho BBDO.

**4pm - 5pm Computo Forense en dispositivos móviles**

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

**Description:** Ponente Gustavo Paredes

**4pm - 5:45pm Conferencia: Mi Primera Vez - Una Introducción a Ruby**

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

**Description:**

Temática: Programación, Ruby. Descripción Ruby es un lenguaje de programación dinámico que en los últimos años ha ganado bastantes adeptos por las ideas humanistas de su creador, Yukihiro Matsumoto ("Matz"). A diferencia de otros lenguajes, Ruby está diseñado pensando en las personas antes que en los computadores, y es por esto que se ha ganado la buena (y mala) fama de la que disfruta hoy en día. En esta charla se hará una breve introducción al lenguaje. Conferencista 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, interesadas en conocer qué es Ruby. Aforo: 30.

**4pm - 5:30pm Negocios en la red**

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

**Description:**

Temática: Negocios online, emprendimiento Tipo de Actividad: Conferencia Descripción En esta conferencia se presentarán los diferentes aspectos de los negocios online (e-business): venta en línea (e-commerce), proveedor de contenido (medios), soluciones y aplicaciones. Después de una presentación del panorama mundial se presentarán casos de éxito en Latinoamérica antes de concluir con un estado del arte en Colombia, el potencial para las empresas y emprendedores nacionales. Conferencista Jerome Sutter Trabaja desde Julio 2000 en proyectos de negocios en línea (e-business) en Europa y Latinoamérica. Su trayectoria como profesional y emprendedor le permitió forjarse una amplia experiencia en e-commerce, marketing digital y social media con proyectos vinculados con empresas internacionales (Nokia, Coca Cola, Unilever, EMI Music, ProExport...) y medios nacionales (Casa Editorial El Tiempo, Grupo Semana, Grupo Caracol Radio). Adicionalmente es profesor en varias universidades del país, blogger desde 2004 y conferencista. Nivel: Básico Aforo: 30 camperos

**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 2/4**

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

**Description:**

Temática: Propulsión, Cohetería, Construcción de Cohetes a escala Descripción  
Sesión 2/4 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 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**

#### **4:30pm - 6pm Taller de Diseño de Personajes II (Avanzado)**

**Where:** Area Juegos

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

**Description:**

Temáticas: (diseño 2d, caricatura, dibujo básico,etc) Tipo de Actividad: Taller

Descripción En una época de tanta exposición y sustentación visual, como en la que vivimos, hace casi que sea necesario el saber cómo proceder al momento de implementar identidad y personalidad visible a nuestros proyectos. El caricaturista, diseñador gráfico y publicista Nadím (Nadimcomics) presenta en una original y divertida actividad, los parámetros y nociones que los camperos deben seguir a la hora de crear mascotas, personajes y demás. Esta actividad comprende dos sesiones: una de introducción y otra de profundización, en la que no es necesario saber dibujar, ni tener conocimientos previos, para entender efectivamente qué deseamos transmitir con nuestra identidad visual. 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: Camperos interesados en explorar el mundo de la creación de personajes a través de técnicas avanzadas de dibujo e ilustración. Máximo N° Asistentes: 30 camperos.

**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 Charla Creación de HoneyNet para dar a luz perfiles de atacantes.**

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

**Description:**

Temática: Seguridad, Redes, Herramientas, Auditoria 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. Conferencistas 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: Introduccion a Opensolaris, Festival Latinoamericano de Instalacion de Software Libre, Sedes Pamplona y Cucuta. Conferencista: Instalacion y Particionamiento de un Sistema Debian / GNU Linux Festival Latinoamericano de Instalacion de Software Libre, Sedes Pamplona y Cucuta. Participacion otros proyectos: Líder del Proyecto de Noticias Debian y Software Libre, edición es Debian. Líder OSUM -- Open Source Univerity Meetup, Sun Microsystems. Participacion en Grupos: Hormiga Valley Bucaramanga Radio GNU, Colibri - Comunidad de usuario de Software Libre de Colombia GTUG Colombia - Google Technology User Group, Lider OSUM - Open Source University Meetup. Experiencia Laboral: Desarrollo en Delphi, Desarrollo en Java Soporte en Tecnologías de la Información. Proyectos actuales: Caracterizacion de ataques mediante el uso de Honeynets - Universidad Pontificia Bolivariana Andres Orlando Morantes Hernandez Ingeniero de Telecomunicaciones Especialista en Seguridad de la Informacion Diplomado Auditoria y Gestion de la Seguridad de la Informacion Participacion en proyectos educativos Universidad Santo Tomas Cluster de Alto rendimiento Openmosix Cluster Balanceo de Cargas (LVS) Cluster de Alto rendimiento Beowulf Participacion eventos: Conferencista: Honeynets, expiando hackers - Barcamp Bucaramanga Perfil Campusero: Nivel Medio Aforo: 20

**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 RepRap: Fábrica Libre**

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

**Description:**

Temática: Impresora 3D Libre Descripción: El acceso a los medios de producción en nuestra actualidad esta limitado a grupos con grandes capitales. En los países sub-desarrollados el acceso al conocimiento y las tecnologías de fabricación es aún más restrictivo y cerrado. Hace 25 años el movimiento del Software Libre dio una nueva alternativa a la forma en que accedemos a las tecnologías de la información, recuperando el valor de la palabra Libertad y su sentido social en el pro de la reducción de la brecha tecnológica. Hace cinco años en la Universidad de Bath en Inglaterra Andrian Bowyer dio inicio al proyecto RepRap, una iniciativa con el propósito de crear una maquina de prototipado rápido que sea capaz de replicarse a si misma. Una maquina de este tipo puede fabricar objetos físicos a partir de modelos generados por computador, así como las impresoras de tinta permiten imprimir imágenes en dos dimensiones en papel, RepRap imprime objetos en 3D a base de plástico (inicialmente). RepRap esta disponible bajo la licencia GNU GPL, esta licencia permite que podamos copiar, estudiar, distribuir y mejorar sus diseños y código fuente. Tomando como una analogía la teoría de evolución de Darwin, la comunidad que trabaja alrededor del proyecto puede mejorar los diseños actuales permitiendo que la maquina evolucione con el tiempo. Conferencista Cristian Peñaranda. Ha realizado estudios en ingeniería electrónica, es un hombre que cree en el movimiento del software libre y la riqueza de compartir el conocimiento con el fin para eliminar muchos problemas y generar equilibrio en la sociedad, conoció el Software Libre en en el año 2001, a la fecha sigue y contribuye a los proyectos de Sugar Labs, Debian, gNewSense y OSSEC, y de hardware de diseño libre como Pingüino y RepRap. Perfil de Campuseros: todo público Aforo: 30 Personas

### **5pm - 7pm Robot Humanoide en la Educación Virtual.**

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

**Description:**

Temática: Educación y Robótica, Robot Humanoide Descripción La educación virtual ha logrado grandes avances en generar oportunidades a estudiantes que no tienen facilidades de desplazamiento. Sin embargo, es ocasiones las tecnologías que la soportan no logran generar un ambiente adecuado para simular un entorno de aula de clases natural y esto hace que se tenga una alta deserción. El trabajo que se esta desarrollando busca generar una interfaz robótica (avatar) que sea capaz de representar a un profesor en la distancia. Se busca tener un robot humanoide que pueda dictar clases a un grupo de estudiantes, representando a un profesor que se puede encontrar en otro lugar del mundo. De esta manera se podrán dictar clases, conferencias, capacitaciones, etc. con un nivel de inmersión muy superior, pese a que el conferencista no pueda estar de manera presencial. Parte de esta conferencia será dictada por el robot. Conferencista Ing. Ronald Gutiérrez, Candidato a Ph.D. Ronald S. Gutiérrez R. Ingeniero Electrónico de la universidad Distrital, Especialista en Administración de Negocios de la universidad Sergio Arboleda, Candidato a Doctor en Ingeniería Informática de la Universidad Pontificia de Salamanca -Campus Madrid. En la actualidad se desempeña como profesor de tiempo completo ocasional en la Universidad Distrital "Francisco José de Caldas", Bogotá, Colombia y como Profesor de Cátedra en la Universidad de la Sabana, Bogotá Colombia. Sus áreas de investigación son la sociedad del conocimiento, la educación virtual y la robótica. Correo electrónico: rsgutierrezr@udistrital.edu.co, ronald.gutierrez@unisabana.edu.co 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**

**5:50pm - 6:50pm Vim, el editor de texto ergonómico para programadores**

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

**Description:**

Temática: Edición de texto, vim. Descripción En esta conferencia se muestra un buen editor de texto que puede ayudar a escribir programas y a la engañosamente sencilla de editar texto plano. Entre los temas a tratar se encuentran: la Navegación entre carpetas/archivos/partes de un archivo/partes de un programa, el control de versiones, los objetos de texto/operadores de texto, las ayudas para escribir/generar texto, en particular elementos (texto) de programas, programar vim (macros, y algo de funciones) y la ergonomía (colores, acceso a comandos, la filosofía de la interfaz de vim). Conferencista Javier Rojas. Ingeniero de Sistemas de la Universidad Nacional de Colombia. Usuario de Vim desde hace 5 años. Mantiene su weblog personal en la dirección <http://devnull.li/~jerojasro/blog/>. Con frecuencia contribuye a la traducción de textos técnicos. Perfil camperos: todos. Aforo: 30.

**6pm - 7pm**

**Conferencia - Aulas virtuales, aviación virtual como materia de instrucción.**

**Where:** Tarima Area de juegos

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

**Description:**

Temática: Antecedentes de instrucción, Inicio del proyecto y motivaciones y Ejecución actual del proyecto Descripción El capitán DIEGO GUARIN G. instructor de la EMAVI de la Fuerza Aérea Colombiana de Cali, presentará en conferencia los avances y la nueva aula virtual para la instrucción de cadetes en la escuela utilizando la aviación virtual como herramienta de enseñanza, que permite un ahorro significativo en combustible de aviones a la FAC anualmente. Conferencista CAPITAN DIEGO GUARIN GUARIN OFICIAL DE LA FAC PILOTO CC 79876926 CELULAR 3008155368 Instructor de vuelo FAC EMAVI - Cali Perfil Campusero: Todo Campusero interesado en conocer sobre el tema Aforo: 40 Personas

**6pm - 7pm**

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

**Where:** Afuera de la Arena

**Creator:** coordinador.contenidos@campus-party.com.co 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 fenómeno 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 HIE-D, real control gestual desarrollado en Colombia**

**Creator:** mariaelvira.munoz@campus-party.com.co for Momentos Telefónica 2010

**Description:**

HIED es un dispositivo electrónico de interface humana. No se requiere de ningún contacto o manipulación física por parte del usuario con el fin de controlar cualquier aplicación de software u objeto en la pantalla, únicamente con gestos o movimientos de las manos, brazos, torso, piernas o cabeza, y se aplica en todos los campos donde se requiera el control total, de prácticamente cualquier aplicación de software, a una distancia máxima de hasta 9 metros. La tecnología del HIE-D Reemplaza las tradicionales interfaces de control, como mouse, teclados, pantallas táctiles, palancas de mando, control remoto, etc. Es también capaz de controlar dispositivos electrónicos o mecánicos de la misma forma con solo gesticular con las manos o la cabeza del usuario. Conferencista Ing. Carlos Alberto Anzola M. Ingeniero de sistemas que ha tenido desde niño la vocación de inventor, creador, artista y "cacharrero", tiene una visión clara hacia el futuro de como podrá aportar ideas tecnológicas que ayuden a resolver problemas de comunicación entre los hombres y las maquinas. Es una persona sin muchas pretensiones mas que la de dar a conocer al mundo que en Colombia hay talento humano en el área del desarrollo tecnológico, que nos permita salir del letargo y la estigmatización. Carlos es un Colombiano dispuesto a dejar un legado y ser un punto de referencia para las nuevas generaciones de inventores Colombianos desarrollando nuevas ideas que hoy tiene en mente y mejorando las que ya son una realidad. A Carlos le gusta en primera instancia inventar, desarrollar y esto lo mezcla con el don del dibujo y del diseño plasmando sus ideas en prototipos funcionales. Es una persona que ama estar con su familia, con sus hijos, que le gusta enseñar, investigar, leer consultar como y porque funcionan las cosas, este espíritu lo ha acompañado desde muy niño, y se ha convertido el día de hoy en su profesión.

**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 - 10pm**

**Charla Taller Carl Calleweart: La industria de videojuegos para web, consolas y plataformas móviles con Unity 3D**

**Creator:** coordinador.contenidos@campus-party.com.co for Crea 2010

**Description:**

Temática: Diseño de videojuegos, desarrollo web, diseño 3D, 3dsMax, Maya, Motion capture Unity, Iphone, Ipad Descripción En esta edición de Campus Party los asistentes a área Crea podrán ponerse al día con los últimos adelantos en diseño de de videojuegos 3D para consolas y dispositivos como el iPhone y el nuevo iPad de la mano del canadiense Carl Calleweart, desarrollador de videojuegos y experto en aplicaciones 3D. Esta charla describirá la forma en que se está comportando la industria de los juegos para dispositivos móviles y explicará el proceso a seguir en el desarrollo de un videojuego para plataformas móviles señalando cómo hacer de esta una actividad rentable. También demostrará diferentes aspectos de la captura de movimiento en tiempo real para juegos usando la herramienta Motion Builder llevando datos a programas 3D como 3dmax o Softimage y de allí al motor del videojuego donde se programa su funcionamiento. Por otra parte se explicará en detalle el procedimiento a seguir para desarrollar un juego para Iphone o Ipad teniendo en cuenta los aspectos de programación y las consideraciones legales para venderlo en la Appstore y el proceso para exportar el juego en un formato auto ejecutable o para web. Conferencista Carl Calleweart Diseñador y desarrollador de videojuegos, instructor certificado de Autodesk y Softimage. Entre otros eventos, ha sido conferencista en el Film&Game Festival de Hong Kong, en el Game Developers Conference (GDC) en San Francisco y en la conferencia Siggraph en las versiones de 2008, 2009 y 2010. Cuenta con más de 6 años de experiencia en body motion capture y más de 8 años en creación y animación 3D para juegos, películas y musicales teniendo la oportunidad de trabajar para industrias como Sony Entertainment, Blur Studios y Idsoftware. Ha participado en la creación de plataformas personalizadas en Motion Builder, Softimage, 3ds Max y Maya, así como en la implementación de dispositivos de tiempo real para XSI, Alias y Kaydara. En la actualidad enseña conceptos ligados a la producción de videojuegos, animación básica y avanzada en 3D, captura de movimiento y edición, Modding de conversión total, y el uso de texturas avanzadas. <http://www.fundi3d.com> <http://www.measurand.com> Perfil de Campuseros: Diseñadores 3D, animadores 3D, desarrolladores, aficionados a videojuegos, Diseñadores y desarrolladores web, interesados en aplicaciones 3D, Aforo: 80 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**

### **8pm - 10pm Taller de Construcción de Arcades**

**Where:** Area Juegos

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

**Description:**

Temáticas: CNC, Corte Láser, Soldadura, Acrílicos, Electrónica Básica Descripción

Un taller en el cual aprenderemos técnicas básicas y avanzadas, con el objetivo de construir un control tipo arcade. Aprenderemos con técnicas de corte en CNC básico, cortes láser, electrónica básica, y tendremos varios modelos de arcades disponible para construir. (CNC, Corte Láser, Soldadura, Acrílicos, Electrónica Básica) Conferencista Laura Soto Diseñadora Industrial de la Universidad Nacional de Colombia - experiencia de mas de 3 años en el Diseño de Joyas y con conocimientos avanzados en técnicas de prototipado rápido para la producción de modelos o prototipos en base a CNC (SolidScape, CNC router). Con el apoyo de Hardcol Team ([www.hardcol.com](http://www.hardcol.com)): equipo de modder colombianos liderado por Mauricio Corzo: Coordinador del área de Juegos de Campus Party Colombia, es estudiante de último semestre de Diseño Industrial, webmaster de paginas como: [clantnb.com](http://clantnb.com), [hardcol.com](http://hardcol.com), [cometware.com](http://cometware.com) y participante activo de todas las comunidades de gaming y modding en Colombia y en algunas internacionales. actualmente se encuentra desarrollando una línea de accesorios y cases que pronto saldrá al mercado. Perfil Campuseros: Entusiastas del Arcade, interesados en el prototipado rápido, desarrollos en CNC. Máximo N° Asistentes: 20 campuseros.

### **8pm - 10pm**

**Taller: Arduino como herramienta para programar en robótica.**

**Sesión II**

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

**Description:**

Temática: Electrónica y Robótica, OpenHardware Descripción En esta segunda sesión se llevará un trabajo orientado a la práctica de la robótica y al desarrollo de una aplicación. Los temas a tratar son los siguientes: - Pruebas de programación - Profundización en Motores - Salidas y entradas básicas (circuitos) - Sensores - Servos Tallerista Ing. Ronald Gutiérrez, candidato a Ph.D. y su equipo. Ronald S. Gutiérrez R. Ingeniero Electrónico de la Universidad Distrital, Especialista en Administración de Negocios de la Universidad Sergio Arboleda, Candidato a Doctor en Ingeniería Informática de la Universidad Pontificia de Salamanca - Campus Madrid. En la actualidad se desempeña como profesor de tiempo completo ocasional en la Universidad Distrital "Francisco José de Caldas", Bogotá, Colombia y como Profesor de Cátedra en la Universidad de la Sabana, Bogotá Colombia. Sus áreas de investigación son la sociedad del conocimiento, la educación virtual y la robótica. Correo electrónico: [rsgutierrez@udistrital.edu.co](mailto:rsgutierrez@udistrital.edu.co), [ronald.gutierrez@unisabana.edu.co](mailto:ronald.gutierrez@unisabana.edu.co) Capacidad: 30 personas, organizadas en grupos de 3, requiere equipo de cómputo. Continúan las mismas 30 personas inscritas y que ya han desarrollado la primera sesión. Nivel: desde novato

**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 Estado actual del Hacking en RFID**

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

**Description:**

Temática: Dispositivos, Seguridad Descripción En esta charla ( se presenta un breve resumen del estado de la tecnología y del hacking del RFID en 2007, y se muestran los avances en ambos campos, desde el año 2007. También se presentan los proyectos futuros a corto plazo, que esperamos den resultados este mismo semestre y que tomarían ventaja de una vulnerabilidad que afectará a mas de dos millones de personas en toda Colombia, CADA DÍA. Conferencista Martín Alberto Rubio Corredor IAM, IEM, OPISA Ingeniero Electrónico Universidad Javeriana Técnico Electrónico ET Nuclear y Candidato a Ingeniero Nuclear Naval Nuclear Power Training Command NNPTC United States Navy Consultor Senior de Alto Nivel en Seguridad Informática y de la Información Perfil Campusero: Nivel Medio Aforo: 30

### **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 - 10:30pm HTML5 (Parte 1) : HTML5 es Cool**

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

**Description:**

Temática: HTML5, Desarrollo WEB. Descripción HTML5 está en desarrollo y se propone como la siguiente revisión grande de HTML, el lenguaje más importante de la WEB. Los cambios son bastantes y permitirán hacer menos uso de tecnologías propietarias y plugins para lograr aplicaciones interactivas en la WEB. En esta conferencia se hará una introducción a las posibilidades que nos brinda HTML5, el nuevo API de Javascript y CSS3. Se trata la nueva especificación HTML, Nuevos Widgets, Nuevos Selectores, Websockets, Canvas, Audio, Video, Geolocation, Local Storage, Web SQL Database, Application Cache API, Web Workers, Notifications, Drag and Drop, entre otros. Se presentarán algunos ejemplos de aplicaciones desarrolladas con estas tecnologías. Conferencistas: David Avellaneda Ingeniero de Sistemas de la Universidad de los Andes y cofundador de Monoku. Experto en el desarrollo de aplicaciones Web en HTML, CSS, Javascript, GWT y otras tecnologías de Google. Es @davsket en Twitter. John Acosta Front-end Developer y Javascript Ninja en Monoku. Experto en desarrollo de RIA y especificaciones ECMAScript. Es @jseros en Twitter. Público objetivo: Novato. 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 - 10:30pm**

### **La importancia de la marca personal online y sus posibles consecuencias**

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

**Description:**

Temática: Comunicación digital, Consultoría, Web social Conferencia Descripción:

Vivimos en una era digital en donde cada vez se vuelve más importante tener una presencia en la web y más aún si se tiene una empresa o negocio. El mundo está cambiando hacia una perspectiva global y las redes sociales han ido acaparando la atención de millones de usuarios, partiendo desde lo personal hasta lo empresarial. Desarrollar una marca personal puede ser una gran opción y algo a considerar seriamente cuando iniciamos nuestra incursión en las redes.

Existen varias alternativas para hacerlo, entre las más importantes podría mencionar a Twitter, Facebook o LinkedIn. Con Rosaura Ochoa los campuseros podrán conversar sobre su experiencia en las redes sociales y como le llevaron a lograr objetivos, cuáles son las mejores formas de relacionarse online, cómo cuidar una reputación en la web social, cómo enfrentar el pánico escénico en social media y cómo confrontar una situación de crisis. Lo anterior se combinará con una presentación de casos de estudio. 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 Aforo: 80 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 - 12am Single Sign On web con OpenAM**

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

**Description:**

**Título:** Single Sign On web con OpenAMs **Temática:** Single Sign On. Desarrollo

**Web. Descripción:** En la actualidad, es común encontrar en una organización diferentes aplicaciones web, cada una con sus propios usuarios y contraseñas utilizados por los miembros de la organización. Estos usuarios deben autenticarse cada vez en cada una de estas aplicaciones, siendo que desde un punto de vista lógico es el mismo usuario de la organización el que está ingresando a cualquiera de los aplicativos. Esto conlleva a muchos problemas, como pérdida u olvido de la contraseña, problemas de seguridad y el aumento de costos de mantenimiento en la organización. Single Sign On (o SSO) es una solución a este problema, al permitir que los usuarios sólo se autenticuen una vez ante cualquiera de los aplicativos para ingresar a todos, dándole prioridad al concepto del usuario en la organización y no al del usuario en cada aplicativo. OpenAM es la herramienta líder en el mercado Open Source de autenticación, autorización y Federación de identidades. Basado en el producto OpenSSO desarrollado por Sun Microsystems, OpenAM fue creado por una compañía noruega llamada ForgeRock tras el anuncio de Oracle de no seguir con su desarrollo en el futuro inmediato. Este taller es una introducción a los conceptos de Single Sign On web y demás conceptos relacionados, como autenticación, autorización y federación de identidades. Se realizará un taller en donde se va a configurar OpenAM para realizar single Sign On entre dos aplicaciones web Java EE, con autoservicio de los usuarios (recordación de contraseñas, cambio de contraseña y auto-registro de usuarios), usando un repositorio centralizado de usuarios LDAP.

**Perfil de Conferencista:** Juan Luis Baptiste Ingeniero de sistemas de la Universidad Javeriana, viene trabajando con Linux y software libre desde hace más 12 años. Ha estado involucrado con diferentes proyectos de software libre, tanto a nivel comunitario como empresarial. Ha sido desarrollador para el proyecto KDE por varios años y empaquetador voluntario de aplicaciones para PCLinuxOS y Mandriva Linux en la actualidad, entre otros. Ha organizado muchos eventos para la promoción del software libre en Colombia y ha sido invitado como expositor a diferentes eventos en todo el país. Es uno de los fundadores de Mandriva-co, el grupo local de de usuarios de Mandriva Linux. A nivel profesional ha venido trabajando por más de 8 años con tecnologías y productos Java, contando con las siguientes certificaciones en ese campo: Sun Certified Java Programmer, Sun Certified Web Component Developer y Oracle Weblogic 10g Application Server Certified Expert. También posee otras certificaciones en el campo de administración y redes: Red Hat Certified Technician RHCT, F5 systems Certified Product Consultant y F5 Systems Certified System Engineer. Perfil de Campuseros: Administradores de red, integradores de soluciones, Personas con conocimientos de tecnologías Java EE y SOA. 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 concurso Space for U : Desarrollo Satélites**

**Creator:** [coordinador.contenidos@campus-party.com.co](mailto:coordinador.contenidos@campus-party.com.co) for Astronomía 2010

**Description:**

Temática: satélites-electrónica-informática Descripción Sesión 1/2 Durante dos días en el Campus Party, Sequoia Space pondrá a disposición de los campuseros el programa de entrenamiento Space for You que consiste en involucrar a los participantes en el desarrollo, diseño y construcción de una misión satelital didáctica que será probada al final del taller. Los participantes podrán trabajar en varias áreas relacionadas con el desarrollo de una misión aeroespacial y específicamente para este taller se promueve el espíritu científico mediante la construcción de un satélite pequeño y liviano que permite entre otras cosas, medición de temperatura, humedad relativa y altitud. Al final del taller en el Campus Party 2010 los campuseros estarán familiarizados con las siguientes etapas de una misión aeroespacial: - Construcción del dispositivo que permite comunicarse con la tierra desde diferentes alturas. - Concepto de estación terrena para recibir datos - Concepto de controlador de operador de misión. Conferencistas Licenciado electrónico Andrés Alfonso Caro Ingeniero electrónico Iván Rodrigo Castro Compañía Squoia Space Andrés Alfonso Caro es co-fundador y director de tecnología de Sequoia Space, primera compañía de desarrollo espacial en Colombia. Ha sido desarrollador de sistemas embebidos desde 2004 y está certificado por Pumpkin Inc en el uso del sistema operativo de tiempo real SALVO. Fue miembro y coordinador del área de Command & Data Handling del equipo que desarrolló del primer satélite colombiano lanzado y puesto en órbita el 17 de abril de 2007. Ha sido conferencista en eventos internacionales sobre satélites pequeños y tecnología aeroespacial. Perfil del Campusero: General Nivel Básico Aforo: 80 personas

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

**Creator:** [coordinador.contenidos@campus-party.com.co](mailto:coordinador.contenidos@campus-party.com.co) 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 Overlcloker 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 - 12am Campus Band Hero**

**Creator:** [polkan.garcia@campus-party.com.co](mailto: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 mediante juegos 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) 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<sup>o</sup> 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

### **10pm - 12am Taller: Robótica de locomoción pasiva. Sesión I.**

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

**Description:**

Temática: Robótica bioinspirada, Sistemas Articulado 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 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. Nivel: desde novato Capacidad: 40 personas trabajando en parejas, se sugiere tener acceso a equipo de cómputo