

Tue Jun 29, 2010

11am - 11:30am Presentación Concurso Juegos

Creator: Area Softwarelibre for Software Libre 2010

Description:

Torneo Warsaw La idea es hacer un torneo de la modalidad Duel, obviamente 1 vs 1. Se tendrán 5 mapas (wdm2, wdm3, wdm5, wdm6 & acidwdm2), la idea es que cada jugador quite un mapa, y elija uno, se juegan esos 2 mapas y si hay empate se juega en el tercer mapa. Gana el que venza 2 de 3, y la persona que pierda queda eliminada. Las reglas son básicas, donde no se acepta ningún tipo de cheats. Torneo Frozen Bubble Se hará un torneo 1 vs 1. Sin chain reaction activado. El ganador de cada partido es el que derrote al contrincante 3 de 5 veces. El perdedor queda eliminado.

11am - 11:30am Anuncio retos área crea

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

Description:

Este año los campuseros podrán demostrar su creatividad participando en los retos del área Crea, oportunamente publicaremos en el sitio web de Campus Party la mecánica de todos los concursos indicando los procedimientos de inscripción para cada reto y las fechas límite de entrega de las propuestas. Importante: Si vas a usar música esta debes ser propia, libre de derechos de autor o cubierta con una licencia Creative Commons. <http://search.creativecommons.org> RETO ANIMACION 2D Siguiendo los conceptos de la charla taller "Cómo hacer un pequeño tirano" los campuseros que asuman este reto deberán presentar una propuesta muy divertida de un personaje caminando en un loop. Lamecánica del reto consiste en construir ciertos personajes al azar a partir de descripciones escritas en papeles contenidos en dos bolsas. En una, encontraremos varios personajes (un dinosaurio, un abogado, un ladrón, un robot...), en la otra habrá papeles con adjetivos (borracho, estropeado, asustado, furioso...). Los concursantes elegirán al azar un papel de cada bolsa obteniendo una descripción del personaje que tendrán que animar. Ejemplo: Dinosaurio borracho, Robot estropeado... Los concursantes deberán animar al personaje que les corresponda según los temas vistos en el taller, no es obligatorio haber asistido pero seguramente los que hayan ido tendrán buenas herramientas para realizarse una animación. Cada participante deberá entregar un archivo .swf que será puesto a desfilar en un "reinado de belleza" donde el personaje final será evaluado bajo criterios de creatividad y técnica por los conferencistas del taller. RETO STOP MOTION Los campuseros tendrán la oportunidad de aplicar los conceptos del taller y charla de Stop Motion en un concurso donde demostrarán sus habilidades creativas representadas en productos animados digitales. Tema: Libre Duración de la animación: 30 seg. (máx. 1 minuto) Cada una de las animaciones participantes se evaluará según los siguientes criterios: • Guión: Se refiere a si la animación cuenta una historia o tiene una secuencia lógica de imágenes que describen alguna situación o suceso. • Personajes: La creación e inclusión de personajes o elementos que reciben personalidad a través de la animación. Se destaca la creación de personajes propios. • Creatividad: Es el grado de ingenio y originalidad que se percibe en la animación. • Puesta en escena: El buen uso de la cámara y al diseño y uso de un escenario donde se desarrolle la animación. • Materiales: La utilización de materiales para la animación, se privilegia el uso de materiales conseguidos por los mismos participantes y la recursividad. Entre todas las animaciones participantes, los jurados (conferencistas y patrocinadores del área Crea) se encargarán de evaluar cada trabajo de acuerdo a los criterios señalados. Estas son algunas referencias que podrían servirte de inspiración: http://www.youtube.com/watch?v=7T1lIQSMj-o&feature=player_embedded <http://www.cartoonbrew.com/advertising/uae-ecological-footprint.html> <http://www.cartoonbrew.com/stop-motion/page/3> <http://vimeo.com/9158348> <http://vimeo.com/7672513> Puedes usar estos programas para hacer tus animaciones: Stop Motion Animator: http://www.clayanimator.com/english/stop_motion_animator.html MonkeyJam: <http://www.giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam/download.html> RETO REALIZACION DE UN CLIP DE VIDEO En un clip de video de no más de 5 minutos los campuseros que asuman este reto deberán exponer desde su punto de vista qué significa Campus Party, los videos más creativos llevarán los primeros premios. Para la fecha límite de entrega los videos deben estar publicados en servicios como Youtube o Vimeo. Recuerda la recomendación de usar música propia o con licencias creative commons con el respectivo crédito. <http://search.creativecommons.org> RETO DISEÑO WEB Una vez más el Adobe User Group Colombia le plantea a los campuseros el reto de diseñar el sitio web del Flash Camp Bogotá www.flashcampbogota.com. La competencia pondrá a prueba las destrezas gráficas de los campuseros que deberán diseñar el sitio web con las siguientes consideraciones: • El participante deberá presentar un diseño inédito, no se aceptan copias de otros sitios, además deberá ser el autor o utilizar imágenes de libre uso. • El ganador se compromete a entregar html o flash del sitio final. • Las secciones son Agenda, Acerca de, Links de interés, incluir un pod de twitter AUG Colombia, Media, Patrocinadores. • Debe incluir el logo de Adobe, Adobe User Group Colombia, y el nuevo logo de Adobe Camp. Adobe User Group - añadir COLOMBIA en el logo: http://www.mmugc.com.co/mmugc_logos/Adobe_UG_logos_000.zip Adobe Camp: http://www.mmugc.com.co/mmugc_logos/final_camp_logos_v2.zip • Se debe entregar el Diseño en formato PSD o PNG y una versión light en JPG al Correo: augcolombia@gmail.com • Únicamente participan usuarios que condescarapela de asistentes al Campus Party Colombia 2010. • Las herramientas para el desarrollo deben ser Adobe se pueden bajar versiones de prueba 30 días de Adobe Photoshop o Fireworks entre otros. • Los derechos del diseño serán propiedad del creador. Los criterios evaluados serán: Originalidad Facilidad de navegación Manejo cromático Identidad corporativa Adobe Sitios internacionales Flash Camp de referencia: <http://flashcamp.pfpaug.org/> <http://www.flashontap.com/> <http://www.flashcamp.org/> <http://www.fitc.ca/> <http://www.flashonthebeach.com/> <http://www.flashcampbogota.com/> <http://www.flashcampbrasil.com.br/>

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 Astrofoto Campus Party

Where: Arena Astronomia y espacio

Creator: Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

Description:

Temática: Fotografía, Luna, Telescopio, reglamento, premiación. Descripción Celulares con cámara, cámaras fotográficas digitales y las webcam son bienvenidos para participar en el concurso ASTROFOTO CAMPUS PARTY COLOMBIA 2010. Sea uno de los ganadores de nuestros fantásticos premios: un telescopio reflector de 7 pulgadas, de un par de binoculares y cartas celestes. Requisitos: Ser campusero y que su imagen sea captada en la semana de Campus Party Colombia con la temática que expondrá el jurado el día martes. No se pierda la charla de explicación y bases del concurso. Conferencista: Diana Lucero Rojas Narváez Diseñadora gráfica, fotógrafa profesional y astrofotógrafa nacida en Bogotá. Ha desarrollado múltiples actividades a lo largo de su carrera profesional dirigida especialmente hacia las áreas de comunicación tales como: Publicidad creativa y artes gráficas. En constante actualización ha cursado varios seminarios y talleres astronomía, astrofotografía, diseño de paginas interactivas y diagramación. Actualmente es estudiante de administración de empresas y se desempeña como gerente general de su propia agencia. Jurado: Astrofotógrafos Charles Triana del observatorio Astroexplora Camilo Otalora del Grupo Astronomía Universidad Javeriana Byron Arango. Grupo de Acda Público General y Básico

11am - 1pm Charla - Vida 2.0 en entorno de trabajo 1.0

Where: Vida 2.0 en entorno de trabajo 1.0

Creator: Coordinador Contenidos for Campus Blog 2010

Description:

Temática: "web 2.0", "red social" Descripción La 2.0 es social, generosa, opensource, sin pirámides, y la 1.0 es todo lo contrario. Un momento para hablar sobre tecnologías y filosofías asociadas con la web 2.0 y las dificultades para personas que como Matías viven con esta filosofía de vida trabajando en simultánea en un mundo laboral 1.0. Conferencista Matías Jaramillo. Es uno de los diseñadores y constructores de sitios Web más innovadores y reconocidos de América Latina. Es el Director Creativo en LOWE SSP3 Colombia y fue director de diseño de los portales de la Casa Editorial El Tiempo, líder de información en Internet en Colombia y latinoamérica. Matías es un inquieto de la red y tiene diferentes iniciativas personales como Nullun y Trabajador Web. Siga sus tweets @matiasjajaja Público objetivo: [Nivel básico] Todo tipo de campuseros interesados en conocer la filosofía web 2.0 y con conocimientos básicos sobre Internet. Aforo:30 personas

11am - 12pm

Lanzamiento del área de Robótica. Presentación del reto Recicla y Construye y RubiKuBot

Creator: Area Robotica for Robótica 2010

Description:

En esta actividad se presentarán las actividades propuestas para Campus 2010. De igual forma se recibirán los materiales de desecho electrónico para el reto de Recicla y Construye.

11am - 12:30pm Lanzamiento Reto Análisis Forense

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

Description:

El objetivo del reto es realizar un análisis forense al sistema de la persona sospechosa, con los conocimientos adquiridos en la charla y la documentación entregada. Para ello se entrega un snapshot del sistema objetivo. Esta instantánea podrá ser restaurada para llevar a cabo el respectivo análisis por medio de los aplicativos software VMWare Playero VMWare Server (ambas aplicaciones gratuitas y multiplataforma). Objetivo El participante de la charla y reto, recibirá los conocimientos suficientes para saber como afrontar un caso de análisis forense, tendrá la capacidad de realizar afirmaciones sobre lo sucedido en un equipo de computo y aprenda a conservar la cadena de custodia. Metodología y requisitos: La metodología a realizar es la siguiente: al finalizar la charla sobre análisis forense, a las personas que deseen participar en el reto-taller se les entregará un DVD con la imagen del sistema a analizar y el instalador de la maquina virtual para diferentes sistemas operativos (Mac, Windows, Gnu Linux), cada integrante llenará una hoja de inscripción formal al reto. Una vez definidas las personas que participaran en el reto, se les explicarán los detalles del reto. Aspectos a evaluar: • Manejo de la Cadena de Custodia • Antecedentes del Sistema/Escenario • Recolección de datos • Descripción de la evidencia • Entorno del análisis/Descripción de las herramientas • Análisis de la evidencia/Información del sistema analizado /Aplicaciones /Servicios • Metodología • Descripción de los hallazgos • Huellas del comportamiento y de las actividades del sospechoso • Cronología de las actividades del sospechoso • Posibles víctimas del sospechoso • Rastros del sospechoso • Conclusiones • Referencias Encargados: Jaime Andres Restrepo y Jhon Jairo Hernandez

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 Presentación Reto de Diseño

Where: Area Juegos

Creator: Area Juegos for Juegos 2010

Description:

Temáticas: (3d, 2d, programación, desarrollo, dibujo, caricatura,etc) Tipo de Actividad: Competencia
Descripción Un reto a la imaginación y el desempeño de los campuseros, en busca de un desarrollo propio en el área de los videojuegos. En este reto participaran todos los campuseros en grupo o individualmente para desarrollar un juego en menos de una semana, las bases del concurso se entregaran vía blog y tweet 3 días antes del evento. Conferencista: Área Juegos Máximo N° Asistentes: 45 campuseros, pero el concurso no tiene limites de inscripción. Perfil Campuseros: se requiere un nivel de conocimiento básico de alguno de los participantes de cada equipo en alguna de las temáticas a desarrollar en el concurso.

11am - 12pm Seguridad y Manejo de Herramientas

Creator: Coordinador Contenidos for Modding 2010

Description:

Temática: Seguridad y Manejo de Herramientas Descripción Charla explicativa del correcto uso y medidas de seguridad en el empleo de herramientas para modding. Conferencista Staff Colaboradores Área Modding Público Objetivo: Novato Aforo: >25 Campuseros:

11:30am - 1pm Demo Rhinoceros: Diseño 3D sin límites

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

Description:

Temática Diseño 3D para desarrollo de productos, Diseño Industrial,Arquitectura, CAD, CAM, Prototipado rápido Descripción Rhinoceros, más conocido en el mundo del diseño como "Rhino" es un software bastante versátil para desarrollar productos con rapidez y comunicar las ideas del diseñador a todo el equipo de producción y mercadeo, desde el boceto hasta animaciones y planos técnicos para producción. Los campuseros interesados en nuevas formas de modelar e 3D utilizando algoritmos generativos, encontrarán las últimas tecnologías con Grasshopper ® un editor de algoritmos gráfico estrechamente integrado con herramientas de modelado de Rhino en 3D. A diferencia de RhinoScript, Grasshopper no requiere ningún conocimiento de programación o de scripting, pero todavía permite a los diseñadores construir generadores de forma de lo simple a la profunda inspiración. Se mostrarán algunas de las características más importantes de este plugin empleado en disciplinas tales como la arquitectura y el diseño industrial para la creación de proyectos de alta complejidad que requieren de herramientas paramétricas y generativas desde la versatilidad del software de modelado 3D Rhinoceros. Algunos de los componentes que definen a Grasshopper tienen que ver con la funcionalidad a partir de distintos tipos de componentes, la vinculación de operaciones matemáticas al proceso de diseño, posibilidad de manejo de datos y listas así como también la generación de superficies complejas seguidas de la panelización de las mismas. Todo esto se mostrará a partir de ejemplos prácticos y casos reales provenientes de diferentes rincones del mundo. <http://bit.ly/afP2WJ> Conferencista Andrés Martínez, estudió diseño industrial en la Universidad Javeriana, donde hizo énfasis en el campo del diseño digital. Es certificado ACI de MAX y es demo artist rhino naskadigital. Desde hace más de cuatro años ha venido asesorando y desarrollando múltiples proyectos para empresas en Colombia y Estados Unidos en diferentes áreas aplicando herramientas digitales para lograr los mejores resultados en la producción y fabricación de productos de seguridad industrial, empaques y envases especialmente. Perfil Campuseros: Diseñadores 3D, Arquitectos, Diseñadores industriales, Ingenieros mecánicos Aforo: 40

11:30am - 12pm Presentación Concurso de observación

Creator: Area Software libre for Software Libre 2010

Description:

Carrera de observación modificada para campus. La idea principal es hacer que los campuseros completen retos uno al día durante los días 2 al 6 o sea 4 retos, cada reto se llevará a cabo en una de las zonas de campus. Un reto consistirá en a partir de una pista y una zona, el campusero deberá visitar dicha zona y tratar de descifrar la pista en entregar una respuesta. Las pistas dependerán de la versión en la campus, pero serían por ejemplo en astronomía. "Todos conocemos el hubble como el más grande, cual es el más grande que has visto ?" Respuesta Marca Y Modelo X. Que sería el telescopio más grande en la exhibición de ciencia. Por otro lado la inscripción es individual, y se contaría con un portal para toda la gestión de la carrera. Inscripciones, pistas, posiciones, etc.

12pm - 1pm Lanzamiento Concurso Robótica y Educación. Fundación Telefónica

Creator: Area Robotica for Robótica 2010

Description:

Temática: Robótica, Educación, Aprendizaje, Apropiación del Conocimiento En esta sesión se presentarán los objetivos del reto de robótica y educación que patrocina Fundación Telefónica. Se explicará la metodología de desarrollo que tendrá el reto durante Campus. Reto El reto consiste en desarrollar una práctica para apoyar una sección de aprendizaje (tema específico) para cualquier área del conocimiento (Se sugiere, pero no se restringe, a la aplicación en las áreas de: matemáticas, física, historia, lenguaje, artes, biología) dentro del currículo de Bachillerato dirigido a alumnos de grados 9º, 10º, 11º utilizando la robótica. Para tal fin deberá tener un robot, previamente desarrollado, y una guía que explique cómo se desarrollará la práctica. En los párrafos siguientes se detallan los alcances y restricciones mínimas del reto. El Robot Deberá existir un montaje físico, el cual debe ser previamente preparado al momento de la implementación en el curso, al cual se le llamara robot. Las especificaciones mínimas para el robot se mencionan a continuación Se debe contar como mínimo con un robot móvil, es decir una estructura mecánica con la capacidad de al menos andar hacia adelante y hacia atrás, poder tomar curvas (ideal si gira sobre su propio eje), que integre alguna capacidad de manipulación (como mínimo empujar cajas de tamaño y peso del mismo orden de magnitud al del robot). Adicionalmente el robot deberá tener un control (ideal inalámbrico) que le permita controlar su desplazamiento. En cuanto al tamaño, no hay ninguna restricción. El robot podrá ser desarrollado a partir de una plataforma comercial o implementando cada uno de sus componentes, un desarrollo híbrido, es decir utilizando partes de una plataforma comercial y desarrollando componentes adicionales es perfectamente válido. De cualquier forma, es indispensable documentar el procedimiento de fabricación y armado del robot. Otras restricciones que se deben cumplir: el robot no puede utilizar material explosivos, ni corrosivo, ni inflamables (como la gasolina o el alcohol). Teniendo en cuenta las restricciones sobre el material a utilizar, se recomienda utilizar energía eléctrica para la suplir la alimentación de energía. La Práctica Para el desarrollo de la práctica se deben cumplir los cada uno de los siguientes requisitos: 1. Usar el robot. 2. Entregar la documentación de soporte para el robot y la práctica. 3 Tener definido el contenido puntual del curso dentro del currículo de los grados 9º, 10º y 11º que se verá apoyado con el desarrollo de la práctica. 4. La práctica debe poder desarrollarse en mínimo 30 minutos y máximo 90 minutos. 5. La práctica debe involucrar la participación de varias personas, como mínimo integrando los siguientes roles: a) El orientador, o quien dirige el desarrollo de la práctica. (El profesor) b) Los que interactúan con el robot. (Los estudiantes) c) Los que controlan el robot. (El profesor y los estudiantes) d) Los observadores activos (se debe especificar porque son activos) e) NOTA: preferiblemente los roles deberían ser intercambiables, pero de cualquier forma, cada rol debe de estar documentado en la guía de la práctica o actividad propuesta Ganador La evaluación del reto se hará siguiendo dos criterios. Primero, para participar se deben cumplir todos los requisitos mencionados anteriormente. (Si no cumple alguno de los requisitos propuestos NO participa). Segundo, al menos cuatro jurados evaluarán y darán un resultado independiente, con estos resultados se obtendrá el promedio que será el valor con el que cada propuesta participará. La fórmula para calcular la evaluación de cada uno de los jurados es la siguiente: hasta 50 puntos para el cumplimiento de los requisitos y hasta 50 puntos por los bonos, tal como se especifica para cada uno de los 5 ítems que bonifican. Adicionalmente, el jurado realizará una valoración del impacto de la propuesta en el ámbito pedagógico, haciendo énfasis en la capacidad de la propuesta para apoyar el desarrollo de las siguientes competencias en los estudiantes: a) Trabajo en equipo b) Desarrollo del pensamiento lógico-matemático c) Habilidades para la resolución de problemas d) Emprendimiento, investigación e innovación e) Creatividad Bonificaciones 1. Usar más de un robot (Hasta 10 puntos). 2. Usar material adicional para favorecer la práctica, como pistas u otro material didáctico (Hasta 10 puntos). 3. Tener la mayor participación activa, la cual se evalúa sobre las personas y roles involucrado (Hasta 10 puntos). 4. Elaborar la mejor documentación, la cual se evalúa por la coherencia y consistencia, brevedad, y empleo de fuentes bibliográficas. También la inclusión de material multimedia y uso de herramientas alternativas para permitir la documentación de los participantes (Hasta 15 puntos). 5. Bono por el licenciamiento usando creative commons (Hasta 5 puntos). Nivel: conocimiento en desarrollo de robots Aforo: 20 propuesta: Confirmada

3:30pm - 5:30pm Aplicaciones híbridas Web/Desktop en GNOME

Where: Área Software Libre

Creator: Area Softwarelibre for Software Libre 2010

Description:

Temática: Aplicaciones web, GNOME, WebKit Descripción Durante esta charla se hablará del proyecto WebKit y su relación con GNOME y GTK en el marco del desarrollo de aplicaciones de escritorio, que hacen uso de capacidades web Agenda: - ¿Qué son GNOME, GTK+ y WebKit? - Revisión de limitaciones - ventajas de aplicaciones web y aplicaciones desktop - Repaso de los features de WebKit + Estado del arte + Ventajas sobre gecko + Puertas abiertas para cosas interesantes - Demo de aplicación híbrida desktopweb + Página HTML reemplazando el UI de una aplicación desktop + Página HTML creando elementos desktop vía Javascript + Aplicación desktop controlando un UI hecho con HTML - Demo de aplicación GNOME hecha en Javascript + Uso de JSON directo desde la web + Demostración de la simpleza de usar Javascript + Caso de estudio: litl webbook, GNOME Shell Conferencista Diego Escalante Urrello (Perú) <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 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: Desarrolladores web, desarrolladores desktop, curiosos. 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 Comunicaciones Unificadas con Software Libre

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

Description:

Temática, Asterisk, VoIP, PÚBLICO OBJETIVO Dirigido a profesionales en el área de las TIC en general. Se tratarán temas de nivel medio en relación a soluciones de comunicaciones empresariales unificadas (video, voz, correo, MI, etc) OBJETIVO Dar a conocer el panorama actual del desarrollo de las comunicaciones unificadas con software libre, con un enfoque práctico desde la experiencia de Avatar Ltda. CONTENIDO * Visión global: ¿Qué son las comunicaciones unificadas?, ¿Qué alternativas hay en el mercado?, ¿Qué se puede hacer con software libre y por qué? * Herramientas disponibles actualmente por separado: Web, Contactos, VoIP, E-Mail, Mensajería instantánea, Video, Colabpración, Redes sociales. * ¿Cómo unificar todo?: Lo que ya está resuelto y los desafíos pendientes, ¿cómo acelerarlo?. * Escenarios prácticos de uso, demostración en vivo. CONFERENCISTA: Alejandro Rios Peña Payanés, Ingeniero en Electrónica y Telecomunicaciones de la Universidad del Cauca (2005), co-fundador de la empresa Avatar Ltda. - <http://www.avatar.com.cc> (2003), con certificaciones en Asterisk (DCAP) y OpenSIPS (OCP). Desde el año 2004, es un conferencista habitual en congresos de Software Libre tanto a nivel nacional como internacional, destacándose como uno de los desarrolladores colombianos del sistema operativo Debian GNU/Linux, uno de los más grandes proyectos de Software Libre a nivel mundial.

3:30pm - 5:30pm Conferencia - Técnicas Básicas de Prototipado Casero

Creator: Coordinador Contenidos for Modding 2010

Description:

Temática: Prototipado, Manejo de Herramientas. Descripción En esta conferencia los campuseros podrán adquirir conocimientos de como llevar a la realidad, lo que tienen planeado y/o pre diseñado haciendo uso de las herramientas básicas logrando acabados de tipo profesional. Se darán a conocer que tipo de materiales son los que se deben usar, al hacer cualquier tipo de estructura aplicado a la modificación de PC y consolas. Conferencista Hardcol Moddin Team. Hardcol esta compuesto por un equipo multidisciplinario de estudiantes de ingeniería los cuales comparten su conocimiento para la construcción de equipos modificados. Tipo de Campusero: Entendido, Avanzado. Aforo: >20 Campuseros

3:30pm - 5pm

Diseño Web Centrado en el Usuario, descubriendo lo que hace realmente bueno a un sitio web

Creator: Area Blog for Campus Blog 2010

Description:

Temática: Diseño web, usabilidad, usuarios Descripción ¿Te has preguntado alguna vez que hace realmente bueno a un portal web?. El éxito de un sitio web está determinado en gran parte por la experiencia y satisfacción de los usuarios que lo usan; es así de simple. No basta la última tecnología ni el mejor diseño, un sitio que no se puede usar es ineficiente. Esta charla expone una metodología concreta y simple, en la cuál el usuario es el centro del proceso de diseño; y con la cuál se genera valor agregado y posiblemente una diferencia entre éxito y fracaso. Conferencista: Juan David Saab Vanegas. Arquitecto de Información y consultor sobre Experiencia de Usuario. Dedicó la mayor parte del tiempo a hacer que la web sea un lugar más fácil de usar y comprender. Trabaja en Astrolabio donde forma parte del equipo de Arquitectura de Información para el nuevo portal de Proexport y Portal de Comercio Exterior de Colombia. Actualmente llevo a cabo junto con Mario Carvajal una investigación sobre Usabilidad en sitios web del estado colombiano. Escribe en usabilidadaldia.com un blog en el cuál se publican consejos sencillos sobre Usabilidad. Twitter @juansaab Público. General y básico Aforo: 30 personas

3:30pm - 5pm Milkymist One - interactive VJ station

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

Description:

Temática: Desarrollo de Hardware, Multimedia. Descripción. La Milkymist One es una "interactive VJ station", un dispositivo que es usado para crear efectos visuales a partir de una entrada de audio o video. Está basada en el procesador libre Milkymist. El Milkymist One podrá renderizar efectos similares a los de MilkDrop en tiempo real con un alto grado de interacción con muchos sensores. En la charla se hablará del proyecto, de su futuro y se hará una demostración con un prototipo. 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 co-fundó la empresa Sharism at Work. 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 campuseros: 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

3:30pm - 5pm Neuromarketing para Dummies

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

Description:

Temática: Mercadeo, publicidad, investigación de mercados Descripción ¿Qué motivó a Jacob Van Zanten, Capitán del vuelo KLM 4805y cabeza de la seguridad aérea en KLM, a violar todas las normas de seguridad aérea y provocar el accidente aéreo más trágico de la historia de la aviación con un saldo de 584 personas muertas? Aparentemente, una extraña fuerza psicológica cegó completamente el juicio del Capitán Van Zanten y terminó reaccionando con un comportamiento irracional desde cualquier punto de vista. La exploración de lo irracional, como un factor de decisión, ha sido ampliamente explorado por diferentes autores quienes plantean que el miedo a perder, la atribución de valor y el diagnóstico errado son los tres argumentos claves para entender este comportamiento. Y, dado que el comportamiento humano está ligado a los estímulos recibidos, que luego son interpretados por el cerebro, es necesario explorar un poco el cerebro y su dinámica funcional. Revisaremos el modelo de MacLean de "Cerebro Tri-uno" que será la base para el entendimiento del comportamiento irracional de los consumidores y plantearemos los señalamientos necesarios que deben tener los productos para que logren estimular el cerebro reptil según el modelo de Patrick Renvoise. En este punto, se introducirá el Neuromarketing, su historia y algunas definiciones básicas. Luego exploraremos las diferentes tecnologías usadas en este campo como el fMRI y el ECG así como nuevas tendencias que hay en el mercado que usando nuevas herramientas menos costosas pueden generar, también, resultados sorprendentes. Finalmente, revisaremos algunos ejemplos de compañías que han estado usando estas prácticas y las conclusiones a las que han llegado con estos estudios, retomando el libro de Martin Lindstrom, Buyology (Compradicción) y para finalizar, tendremos algunas reflexiones para el auditorio. Conferencista: César Botero Villa - Universidad de Maryland - Maestría en Ciencias - Telecomunicaciones (2005) - Universidad de los Andes - Especialización en Software para redes de computadores (ESORED) (1998) - Universidad de los Andes - Ingeniería Eléctrica (1992) Por más de 18 años ha estado involucrado en proyectos de tecnología que han involucrado tecnologías de punta como GPS y LBS, desarrollo de puntos de atención en Boink, proyectos universitarios en la Universidad San Martín y planeación estratégica en temas tecnológicos. A partir del 2005 llegó al Grupo Telefónica como responsable del crecimiento en la cadena de valor de los clientes en Colombia. Desde España, lideró el estudio del programa Inclusión Social Digital que buscaba crear modelos alternativos y autosostenibles para la Base de la Pirámide, presentó este trabajo en la Comisión Europea en las Direcciones de Investigación y de Información y Sociedad, con sede en Bruselas y la División de Tecnología de Información para el Desarrollo del BID, con sede en Washington D.C. Al regresar de España en el 2007, entró al equipo de innovación recién creado en Colombia y estuvo a cargo del primer Campus Party en Colombia en el 2008, del acuerdo de colaboración con la Universidad de los Andes y del desarrollo del modelo de teletrabajo para Telefónica Telecom. Hace un año está a cargo del Cambio de Marca de Telefónica en Colombia bajo el área de mercadeo regional. Ha ejercido como catedrático de física y matemáticas. Practica un arte marcial llamada Tai Chi Chuan hace más de 12 años y spinning. Le encanta la música, los buenos libros y una buena conversación que alimente el alma y el cerebro. Es un apasionado de la naturaleza, el cerebro, el conocimiento y las tecnologías, pero ante todo, de cómo transforman la vida de las personas y de la sociedad. Perfil de Campusero: Publicistas, comunicadores Aforo: 50

3:30pm - 4pm Obsequio de 10 CARTAS CELESTES

Creator: Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

Description:

Acercate al área de Astronomía para recibir tu carta celeste. ¿Cómo? Responde la pregunta del día en la página oficial de Campus Party 2010, en el Área de Astronomía, debes estar pendiente a responder la pregunta astro campus Party, la primera persona que nos dé la respuesta correcta será el ganador de una Carta Celeste, se obsequiarán 2 cartas celestes por día, de martes a sábado, ¡ánimate y prepárate a ganar una de estos obsequios. Público General

3:30pm - 5pm Taller de Diseño de Personajes II (Basico)

Where: Area Juegos

Creator: Area Juegos 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 campuseros 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 Campuseros: Para este taller no hay ningún tipo de requisito, la idea es que cualquier campusero pueda asistir. 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

3:30pm - 7pm Taller: Una herramienta para hacer visión por computador- Opencv

Creator: Area Robotica for Robótica 2010

Description:

Temática: Visión tiempo real, Procesamiento de Imágenes Descripción En este taller se desarrollará la presentación de una herramienta Open Source para hacer Visión por Computador. En una primera parte, se indicará que se puede hacer con Opencv, cuál es su estructura, cómo se hace el manejo de cámaras con estas bibliotecas, para a continuación trabajar algunas aplicaciones sencillas que demostrarán a los campuseros el potencial de la visión artificial en robótica. Tallerista Ing. Francisco Calderón Francisco Carlos Calderón es Ingeniero Electrónico de la Pontificia Universidad Javeriana. Actualmente está cursando último semestre de Maestría en Ingeniería Electrónica y dictando la Asignatura de Señales y Sistemas. Trabaja con el grupo de investigación SIRP- Sistema Inteligentes, Robótica y Percepción de la Universidad Javeriana en el área de percepción. Su área de interés es el procesamiento de señales, en especial procesamiento de audio, imágenes y video. Ha realizado distintos trabajos en la materia concernientes a la obtención de variables de tráfico vehicular, estimación de la percepción del riesgo de peatones y en extracción de características para la detección, clasificación y seguimiento de objetos en secuencias de video. Nivel: desde novato Capacidad: 30 con equipo de cómputo

4pm - 5pm

Campus Forum - Conversatorio: POLICIA NACIONAL DE COLOMBIA: USO ESTRATÉGICO Y AVANCES TECNOLÓGICOS PARA OPERACIONES DE SEGURIDAD INFORMÁTICA

Where: Tarima Principal Arena

Creator: kate@kepasaloko.com for Campus Fórum 2010

Description:

Temática: Tendencias para los próximos 10 años en crimen informático y prevención. Para dar una estructura más precisa a este conversatorio proponemos 4 ejes temáticos que conllevan a objetivos específicos que debería tener la actividad. • CONCIENCIAR a las personas acerca de la vulnerabilidad de las redes informáticas y de comunicaciones. • PROPONER un uso justo y responsable sobre las redes de datos • PRESENTAR las acciones y estrategias ejecutadas por la Policía Nacional de Colombia para combatir los crímenes informáticos. • EXPONER las medidas judiciales que conllevan los crímenes informáticos Ponentes: Mayor Freddy Bautista, Policía Nacional Moderador: Leonardo Huertas Calle.

4pm - 6pm Curso de iniciación de Astronomía: Historia de la Astronomía

Where: Arena

Creator: Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

Description:

Temática: Galileo, Kepler, Newton, Einstein Descripción Primera sesión: Historia de la Astronomía La Astronomía es la ciencia más antigua del hombre, desde que reconoció el periodo solar y el lunar, no se ha detenido por descubrir el origen del Universo y su final. Un viaje desde los árabes, chinos y egipcios hasta la era espacial. Conferencista Ingeniero José Antonio Mesa Ingeniero de Sistemas. Especializado en ingeniería de producción. Profesor Universitario de Simulación y Gerencia de proyectos Divulgador científico Presidente ACDA Asociación Colombiana de Estudios Astronómicos ACDA Perfil Campusero: General Nivel Básico Aforo Abierto

5pm - 7pm El nuevo medio móvil: aplicaciones, posición geográfica y "rich content"

Creator: Coordinador Contenidos for Desarrollo 2010

Description:

Temática: Telefonía móvil, Iphone, Android. Descripción Rafael discutirá las implicaciones de la nueva generación de teléfonos móviles, presentará varios ejemplos que combinan aplicaciones nativas, sistemas basados en posición (LBS) y contenidos multimedia (rich content) en plataformas iPhone y Google Android, aplicada al mercado norteamericano y al colombiano, y hablará de los principales aspectos que deben tenerse en cuenta para crear aplicaciones y servicios para el nuevo medio móvil. Conferencista Rafael A. Saavedra Arias Rafael Saavedra, ingeniero de ciencias de la computación y emprendedor en tecnología colombiano, se desempeña actualmente como CEO (Presidente) de Global Gateway Technologies, Inc., empresa de la que es fundador, y como Vicepresidente de Tecnología en Aha Mobile, Inc., ambas en el área de Silicon Valley, en California. Adicionalmente, Rafael es fundador de Meridian Group en Bogotá, Colombia, en donde seleccionó y entrenó un equipo de ingenieros, con los cuales comparte la propiedad sobre la compañía. Estas empresas, en conjunto, desarrollan tecnología de software en Colombia para diferentes clientes y mercados en los EEUU y Europa desde hace más de 5 años. Rafael está radicado en los EEUU desde hace 14 años. Durante ese tiempo, antes de fundar las compañías que dirige actualmente, fue el arquitecto de software de navegación y GPS para Motorola por 5 años, liderando el desarrollo de varios productos para los mercados europeo y norteamericano. Antes fue CTO (Director de Tecnología) de Liikkuva Systems Inc. en California, comprada posteriormente por Motorola. En Colombia, Rafael lideró equipos de investigación y desarrollo en varias empresas de software de Bogotá. Graduado como Ingeniero de Sistemas en la Universidad Nacional de Colombia, con tesis laureada (primera en la historia de la carrera en esa universidad) en 1992, Rafael ha sido profesor universitario en Bogotá, consultor de tecnología para varias compañías a nivel mundial y ha dictado conferencias en eventos internacionales, como el "Telematics Navigation Forum 2006" en San José, California y el "Telematics Asia 2007" en Seul, Corea. Rafael aparece como inventor en varias patentes de tecnología, registradas en los EEUU y Europa y es reconocido en la industria como uno de los expertos en software de navegación móvil, GPS y sistemas basados en localización (LBS). Público 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

5pm - 7pm Taller: Explorando las metáforas de la cultura digital

Creator: Coordinador Contenidos for Campus Blog 2010

Description:

Temática: P2P, colaboración, redes sociales, competencias digitales, medios, narrativas digitales Sesión 1/2
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

5pm - 6pm The Machine

Where: Area Juegos

Creator: Area Juegos for Juegos 2010

Description:

Temáticas: (ensamble y modificación de PC, refrigeración Liquida,overclock para video juegos, configuración de computadoresprofesionales) Tipo de Actividad: Charla Descripción Durante la semana de Campus Party, estará a disposición de los campuseros, el mejor computador para juegos del mundo. Así mismo tendremos una conferencia de mano de los expertos que lo crearon, acerca de cómo construir máquinas de gama alta no solo para videojuegos sino para cualquier otra aplicación que demande grandes cantidades de procesamiento. Conferencista John Camero (Ingeniero Microsoft) Bogotano, ingeniero certificado Microsoft (MCP - MCSA - MCSE), con especialización en seguridad y mensajería (ISA Server - Exchange Server), con más de 8 años de experiencia en el área de computadores y servidores de alto rendimiento para múltiples aplicaciones, entre ellas redes corporativas, virtualización, animación, edición de video, diseño gráfico y juegos; perteneciente al grupo de trabajo de Ercomp Systems INC LTDA. (cometware.com). Perfil Campuseros: ensambladores, modders o en general entusiastas de los videojuegos que les guste configurar sus máquinas. Máximo N° Asistentes: 45 campuseros.

5:30pm - 7pm BioHacking: Hackeándonos a nosotros mismos

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

Description:

Temática: Seguridad, Biohacking Descripción Esta conferencia trabaja sobre los conceptos y el lenguaje básico del BioHacking, acercando al espectador al tema, su historia en el mundo y en Colombia, la ética y moral que rigen el BioHacking, y experiencias del presentador, incluyendo explicación de algunos experimentos básicos y de recursos locales para el inicio en la práctica del BioHacking. Se ejecutará un experimento en vivo en la sala, como demostración. 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 Perfil Campuseros: Nivel Medio 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

5:30pm - 7pm Charla HTML 5 para diseñadores

Creator: Coordinador Contenidos for Crea 2010

Description:

Temática: Diseño web, desarrollo web, programación, HTML 5, CSS 3, JavaScript Descripción La web tiende a ser cada día más móvil y la flexibilidad en el desarrollo de aplicaciones interactivas para estos dispositivos constituye un punto de controversia creciente entre fabricantes y desarrolladores de software. Actualmente la decisión de Apple de no trabajar con plataformas cerradas tales como Adobe Flash, argumentando la necesidad de compra de un software para la publicación de contenido para sus dispositivos móviles iPhone y iPad, lleva a pensar en el uso de otras herramientas de uso libre. En este caso Matías Jaramillo, nos hablará cómo el HTML5, el CSS 3 y algo del framework de JavaScript que nos permite desarrollar sitios web interactivos sin necesidad de contar con un software como Flash, integrando video de forma nativa sin necesidad de pasar por el uso de FLV. La idea es tener al final de esta presentación las bases necesarias para empezar a construir la web con estas herramientas contando con el beneficio del lenguaje HTML que permite que los buscadores "nos muestren su amor" por medio de una buena indexación de nuestros contenidos. Conferencista Matías Jaramillo se describe en su sitio web así: "Trabajo desde el año 1995 con el medio Internet. Hoy endía desempeño el cargo de director del equipo de diseño interactivo en el área de Nuevos Medios de la Casa Editorial El Tiempo. Trabajo interfaces de usuario y participo en la creación y desarrollo de nuevos productos digitales. Estoy disponible para escuchar nuevas ideas o productos relacionados a este medio." <http://matiasjajaja.256colores.com> Perfil de Campuseros: Diseñadores web, desarrolladores web, Aforo: 60 personas

5:30pm - 7pm KDE 4.4: Rompiendo Paradigmas

Creator: Area Software libre for Software Libre 2010

Description:

Título: KDE 4.4: Rompiendo Paradigmas Temática: Entorno de escritorio para Linux KDE Descripción: Conoce las últimas mejoras que trae la nueva generación de la compilación de software de KDE 4.4. KDE no es solo belleza, sensualidad y efectos descrestantes, sino una nueva manera de interactuar con tu computador. Con KDE 4.4 rompe barreras, encuéntralo no solo en tu computador sino en tu netbook, tu teléfono o tu centro de entretenimiento. Libera la web del navegador, KDE 4.4 borra la línea entre tu computador y la red, los hace uno solo. Con KDE 4.4 rompe el paradigma y experiencia la libertad. Perfil de Conferencista: Juan Luis Baptiste Ingeniero de sistemas de la Universidad Javeriana, viene trabajando con Linux y software libre desde hace más de 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 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: Personas a las que les guste romper paradigmas. Aforo: 30 Personas

6pm - 7pm Observación nocturna por telescopios y buscadores de estrellas con GPS Celestron

Where: Afuera de la Arena

Creator: polkan.garcia@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 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

6pm - 7pm Presentación Rally Aéreo Virtual y partida Etapa I

Where: Tarima área de juegos

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

Description:

Descripción Este evento es para los Pilotos virtuales asistentes como Campuseros que se adelantará en dos categorías: Categoría Vuelo Regional Categoría Vuelo Internacional El evento consiste en cumplir 5 etapas de vuelo con premiación el día Domingo por rutas previamente establecidas. Cada participante deberá realizar el vuelo conectado bajo control aéreo virtual y cumpliendo las rutas previamente establecidas. El piloto que acumule al final el menor tiempo de vuelo y cumpla con los requisitos del mismo, ganará el final del mismo un premio. Se premiarán 1, segundo y tercero de cada categoría. Presentado por Coordinador del área de simulación Perfil Campuseros: Campuseros registrados como pilotos virtuales

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 iWoz

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

Description:

Steve Wozniak, uno de los co-fundadores de Apple, ícono de la tecnología moderno y creador del concepto del computador portátil, estará en Campus Party Colombia, compartiendo: la historia de su vida, qué lo llevó a convertirse en uno de los iconos de Silicon Valley. Su charla de seguro contribuirá e inspirará a todos los asistentes en sus ideas y proyectos. Filántropo, genio y bromista son sólo algunos adjetivos que podemos usar para describir a este carismático desarrollador responsable de traer al mundo las primeras computadoras Macintosh. Una oportunidad única para aprender de iWoz secretos y hechos alrededor del desarrollo de tecnología.

8pm - 10pm MSI trae a Evil Geniuses a Colombia

Where: Tarima Area Juegos

Creator: Area Juegos for Juegos 2010

Description:

Temáticas: (gaming profesional, reto) Tipo de Actividad: Reto Internacional Descripción MSI estará presente en Campus Party Colombia 2010 desafiándote a comparar tus habilidades con las de grandes gamers de talla internacional, los Evil Geniuses. ¡Aquí está tu oportunidad! en la tarima de Área Juegos el martes de 8:00 a 10:00 pm, o del 29 de junio al 2 de julio, visita el stand de MSI en el Pabellón 1, Stand 2, prueba la nueva notebook para gamers MSI GT660 y podrás competir cara a cara con uno de los campeones mundiales de Quake Live. Clasifica a la final en la que podrás ganar una Notebook MSI CR620. Fundado en 1999, el equipo Evil Geniuses (Team EG) es el mejor equipo profesional de Norteamérica. Con más de 50 jugadores, EG posee el mayor talento tanto de Norteamérica como del mundo, ya que a través de los años los gamers de EG han acumulado numerosos campeonatos en los torneos más prestigiosos de eSports. Hogar de jugadores famosos tales como Jordan "n0thing" Gilbert y Manuel "Grubby" Schenkhuizen, los gamers de EG juegan títulos como Counter-Strike, StarCraft, Quake, Team Fortress 2, World of Warcraft y WarCraft 3. Evil Geniuses están orgullosos de contarse entre las marcas elite en juegos electrónicos a nivel mundial. Estarán presentes en el Campus Party dos campeones de Quake Live, como lo son Chance "Chance" Lacina y Sabian "clampOK" Hayblum. Conferencistas A los once años, Chance "Chance" Lacina empezó a soñar con un día jugar videojuegos como profesión. Los años han pasado y "Chance," como se le conoce entre gamers en todo el mundo, tiene múltiples victorias en torneos online y LAN, ha escrito una de las guías más populares disponibles de Quake Dueling, y actualmente es uno de los mejores duelistas en Quake Live de Norteamérica. Ahora compitiendo bajo el nombre Evil Geniuses, Chance está viviendo el sueño de su infancia ganando miles de dólares y viajando por todo el mundo para los grandes torneos. En el 2009, Sabian "clampOK" Hayblum subió a la fama en Quake Live al ganar el torneo más popular de Quake Live hasta la fecha: QuakeCon. Conocido por su inigualable habilidad en el modo de juego Capture the Flag, clampOK es considerado uno de los mejores jugadores de Quake Live en el mundo, con innumerables títulos de ganador en campeonatos CTF. Perfil Campuseros: Gamers en general los videojuegos que les guste configurar sus maquinas. Máximo Nº Asistentes: según disponibilidad de tiempo.

8pm - 10pm

Panel Agencias de diseño interactivo: Estado de la industria digital en Colombia y la región

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

Description:

Temática: Diseño interactivo, diseño web, desarrollo, mercadeo Descripción Las principales agencias compartirán sus experiencias en el campo del mercado digital en Colombia. Encontraremos una mirada de primera mano sobre la realidad en la industria y discutiremos el futuro de un medio de gran crecimiento en la región. Conferencistas: Tuyo Isaza Director estratégico de Wunderman Colombia y cuenta con más de 15 años de experiencia en dirección de cuentas, administración de relaciones con clientes, desarrollo de negocios y creación de valor en negociaciones, estrategias de mercadeo online y offline, administración de bases de datos y creación e implementación de estrategias digitales (planeación, diseño web, programación, localización, implementación y ejecución). Cuenta con una amplia experiencia en diseño y desarrollo de soluciones e interfaces para clientes, en la que ha utilizado tecnologías como SiteWare y GNU/GPL, además de aplicaciones analíticas generadas por comportamientos en Internet. Ha trabajado en Brasil, Colombia, México, Venezuela y Estados Unidos con reconocidas marcas como: Nokia, Madison Square Garden, Movistar, Colgate, Harvest Moon Ball, Microsoft, Bank Davivienda, Intel, McDonalds, Kellogg's, Procter & Gamble, ETB y Xerox. Tuyo hace parte de la familia Wunderman desde el 2007. Actualmente parte de su labor profesional también incluye una serie de conferencias que tienen el propósito de guiar a las marcas para que adopten nuevas tecnologías y aprovechen el comportamiento orgánico de los consumidores. <http://www.tuyoisaza.com/AlejandroGonzalez> 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 Unity 3D. 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. Miguel Espinosa Diseñador gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Empezó su carrera creativa en Wunderman, un año y medio más tarde tuvo la oportunidad de dirigir su primer equipo de trabajo en el mundo digital para Nokia. Dejando de lado el diseño y asumiendo un papel enfocado a la producción de medios interactivos estuvo dedicado al desarrollo de proyectos para las marcas Nokia, Sears, AT&T, Chevron, Texaco, Dell, Hershey's, Alianza Team, Microsoft y Colombia. Su vida en Tribal DDB empezó hace un año, esta vez con mayor responsabilidad, asumiendo el cargo de director de proyectos para las cuentas locales. Trabajos para Bavaria, Energizer, GM y Red Bull han sido el pan de cada día. Su lado creativo no ha quedado en el olvido, pues en sus pocos ratos libres se dedica a la música, y no es tan malo como lo pintan. Hace casi 10 años se hace llamar disc jockey, conocido como Spin (sin dj) y ha tenido el gusto de tocar en fiestas de más de 10.000 personas, en otras ciudades y en otros países. Jairo Nieto Nació en Bogotá en 1979. Supo lo que era el amor a primera vista cuando vio un Atari en el escaparate de un almacén. Apasionado por los videojuegos desde entonces, estudió Ingeniería de Sistemas y matemáticas en la Universidad de los Andes, buscando una carrera que lo acercara a ese universo lúdico. Aunque solo se graduó como ingeniero, nunca ha dejado de sentir emoción con los números y los misterios de la física contemporánea. Enamorado de las historias, y del amor mismo, decidió comenzar a escribir, y ha publicado 2 novelas: "Tres días para Tomás" y "El olor del sol", las cuales han estado en ferias internacionales como la feria de Frankfurt y la feria de Guadalajara. En el año 2001 fundó el clan GiN (Gaming is Natural) y se ha convertido en uno de los gamers más reconocidos (y para su pesar, antiguos) del país. Entre sus logros como gamer figuran su discurso frente a un auditorio en Blizzcon 2005 sobre su experiencia como guild leader de uno de los clanes más grandes del mundo en World of Warcraft, su victoria en Warcraft III frente a GS Aioria, el mejor jugador de México en ese entonces, y que le valió a la selección colombiana la victoria definitiva frente a la selección de México, entre otras, y su participación activa en diferentes actividades relacionadas con el mundo de los videojuegos en Colombia. Actualmente trabaja como Chief Engagement Officer en Mass Digital, agencia experta en relacionamiento y estrategias digitales. Jairo reparte su tiempo entre el mundo digital, los videojuegos, su esposa y su tercera novela (necesariamente en ese orden). Daniel Payán Director Creativo | Leo Burnett Colombia, Copywriter y conceptualizador dedicado exclusivamente al desarrollo creativo en el área digital, a cargo de varios proyectos internacionales con clientes como, Kellogg's, Sony Ericsson, McDonalds, Toyota, Alpina entre otras marcas. Actualmente responsable del desarrollo digital para WWF. Su experiencia abarca el desarrollo de plataformas institucionales, desarrollo de campañas virales, mini sitios auto-sostenibles, consultoría digital y campañas integradas digitalmente para toda Latinoamérica. Javier Montenegro Se desempeña actualmente como Managing Director de la oficina de Studio.com para Latinoamérica. Es responsable de la gestión de los equipos dedicados a la producción offshore para clientes en USA y de las actividades de la agencia digital para Latinoamérica. Es ingeniero de Sistemas y Computación de la Universidad de los Andes con una Maestría en Administración de Empresas (MBA) del Externado de Colombia. Antes de ingresar a Studio.com, se desempeñó como consultor de Soluciones de Tecnología para Software & Algoritmos y Azurian así como Director de Desarrollo de Software para Intergroup y Red Colombia entre otros. Sowards Patrick Diseñador industrial con 6 años de experiencia en temas digitales. Experiencia en desarrollos móviles, implementaciones BTL con tecnología móvil y flash, desarrollo y sostenimiento de sitios y portales web y recientemente en el desarrollo e implementaciones de estrategias en redes sociales para marcas. Actualmente desempeña el cargo de director de negocios digitales para JWT Colombia. Perfil campero: Diseñadores web, programadores, desarrolladores, emprendedores, empresarios 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

8pm - 10pm Taller: Arduino como herramienta para programar en robótica. Sesión I -

Creator: Area Robotica for Robótica 2010

Description:

Temática: Electrónica y Robótica, OpenHardware Descripción En esta primera sesión se realizará una presentación teórica sobre el desarrollo de sistemas electrónicos basados en Open Hardware. Se tratarán los siguientes temas: • Historia de arduino • ¿Por qué OpenHardware? • Especificaciones • Comparativa con otras herramientas de OpenHardware. • Facilidades de programación e integración con otro software • Librerías, Shields, Integración con hardware en general: (GPS, Telefonía Móvil, Ethernet, Puerto Serie, Conversores A/D, I2C, Servos, Sensores de Proximidad, acelerómetros) 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 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, ronald.gutierrez@unisabana.edu.co Nivel: desde novato Capacidad: 30 personas, organizadas en grupos de 3, requiere equipo de cómputo

9pm - 12am Fabricando super-distribuciones (LFS)

Creator: Area Software Libre for Software Libre 2010

Description:

Temática: creación de distribuciones de Linux. Linux from scratch. Descripción Linux From Scratch (Linux desde cero), es una forma de instalar y tener un sistema bajo GNU/Linux extremadamente configurable, compacto, robusto y muy seguro. Es un sistema Linux que funciona compilando todos los componentes a mano, es decir se realiza una distribución única y completa desde cero. Es una gran forma de entender como trabaja internamente un sistema basado en Sistemas Operativos Linux. ¿Por qué surge la necesidad de tener una LFS? Las diferentes distribuciones que encontramos para Linux traen ya ciertos programas configurados por defecto, de los cuales muchos nunca se usarán al igual que sistemas bases ya pre-definidos, los cuales nos ocupan espacio en el disco duro, memoria RAM, procesos, etc. En algunos casos por gusto o necesidad estas distribuciones no satisfacen ya sea la aplicación que tendrá o el gusto del usuario. Eso es lo poderoso que hace a GNU/Linux, tiene una flexibilidad muy alta ofreciendo de esta forma altas prestaciones para cientos de aplicaciones que se desee tener con estos Sistemas Operativos. LFS no trabaja con ningún paquete precompilado, idealmente solo usa el código fuente, no se apoya en ningún disco de boteo y que instale algunas utilidades básicas. Todo se construye desde cero, un sistema LFS puede perfectamente ocupar menos de 100 Mb de espacio en disco, con el cual se puede ver que se pueden crear sistemas embebidos muy pequeños y funcionales. Objetivo: Mostrar a los campuseros como funciona internamente las distribuciones, que elementos las componen y como optimizarlos, como realizar cambios internos a los programas, y decidir en que forma se va a interactuar con ellos. Para manejar sistemas LFS se requiere experiencia en sistemas UNIX y Linux. El objetivo es demostrar que cada persona puede perfectamente diseñar sistemas bajo Linux, y configurarlo completamente para sus necesidades, por ejemplo integrando la LFS con microcontroladores, PICs, FPGAs, sistemas SCADA, etc. Conferencista Diego Luis Herrera Estudiante de Ingeniería en Telecomunicaciones en la UNAD (8 semestre), apasionado por el ambiente de la seguridad, redes, y el Software Libre, desde hace un poco más de 4 años, se dedica tiempo completo a esta forma de vida, cuenta con Certificaciones CCNA, FWL, CCNP BCMSN, Panduit y ha usado desde entonces distribuciones como Ubuntu, Debian, Archlinux, Backtrack, y actualmente trabajo con Gentoo desde hace casi dos años. Perfil de Campuseros: usuarios medio-avanzados de Linux. Aforo: 30 Personas

9pm - 10:30pm Conferencia: Creación de libros digitales en formato estándar ePub

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

Description:

Temática: Ebooks. Descripción Se explica el formato ePub como estándar para la creación y distribución de libros digitales. De forma práctica se muestra el proceso de planeación y diseño de un ePub. También se hablará de otros formatos alternos que sirven como contenedores de información. Conferencista Marlon Ceballos Instructor y consultor de tecnologías y aplicaciones Adobe con las cuales trabaja desde hace más de 15 años. Actualmente lidera Xpert, un centro de entrenamiento oficial de Adobe, es Adobe Certified Expert y Adobe Certified Instructor en Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat, Flash y Dreamweaver (últimas versiones). También posee las certificaciones especializadas "Adobe Certified Expert - Design Master", "Adobe Certified Expert - Web Master" y "Adobe Certified Instructor, Print Specialist". Es también beta tester Adobe, colabora como moderador en la versión en español del Adobe Community Help, Manager de la comunidad oficial de usuarios Adobe en Colombia - Adobe Xpert y fue nombrado Adobe Community Professional (ACP). Perfil campuseros: todos. 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

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 ISO 27001 -Metodologías ágiles para creación de planes y políticas de seguridad

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

Description:

Temática: Normatividad, Seguridad. Descripción La elaboración de planes y políticas de seguridad hace parte de los procesos de administración de la seguridad de información, un proceso vital en la mayor parte de empresas, corporaciones u organizaciones cuyo núcleo de negocios se basa en la información y la tecnología. Sin embargo, este es uno de los procesos más complejos y costosos a nivel de servicios especializados de informática. En la actualidad en Colombia existen requerimientos como la implementación de la circular 052 por parte de la Superintendencia Financiera o implementación de ISO 27001 en procesos organizacionales. Conferencistas: Ing. Erika Tatiana Luque Melo Auditora ISO 27001 Administradora de sistemas Consultora de seguridad informática Solaris Asociated Ing. Jeffrey Steve Borbón Sanabria Auditor ISO 27001 Administrador de sistemas Consultora de seguridad informática Perfil Campuseros: Nivel medio interesados en el desarrollo de de procesos de Seguridad. Aforo: 30 personas

9pm - 10:30pm Liberando o librándonos de los libros

Creator: Coordinador Contenidos for Campus Blog 2010

Description:

Temática: Digital, libros, editoriales, activismo, cultura libre Descripción Se trata de un intento por comprender como se da el paso de un soporte técnicamente perfecto como es el libro, con sus cinco siglos de vigencia, a otro tipo de soportes presentados por la era digital. El historiador Blas Garzón de la Universidad Complutense de Madrid propone hacer una reflexión colectiva de cuales son los procesos de transformación que se dan en la actualidad en la industria editorial. Con una mirada amplia y planteando más preguntas que respuestas tratará de analizar desde una perspectiva múltiple, cambios de soporte y tecnología, hábitos lectores, espectadores e internautas, cambios legislativos y propiedad intelectual, potencias y debilidades. 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

9pm - 11pm Taller de coherería de combustible sólido: Sesión 1/4

Creator: Coordinador Contenidos for Astronomía 2010

Description:

Temática: Propulsión, Cohetería, Construcción de Cohetes a escala Descripción Sesión 1/4 En este taller se le da las herramientas al participante para adquirir conocimientos teóricos y prácticos, enfocados a la práctica segura de la coherería 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, así mismo 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 coherería, 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 coherería 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 coherería experimental, titulada: "Investigaciones en coherería 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 coherería. Aforo: 50

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 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

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 Campus Band Hero

Where: Area Juegos

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

Description:

Temáticas: Guitar Hero, Rock Band Tipo de Actividad: Torneo Descripción Un 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 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 determinará el campeón al final de la semana. Máximo N° Asistentes: según Asistencia.

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 determinará el campeón al final de la semana. Máximo N° Asistentes: límite Según Torneo

10:30pm - 12am La metodología y lo humano en el desarrollo de aplicaciones WEB

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

Description:

Temáticas: Desarrollo WEB, Metodologías de Desarrollo. Descripción Es usual que al estudiar metodologías no se perciba con claridad cuál es su verdadero impacto y su relación con la realidad. La principal idea de esta charla es resaltar la importancia que tiene la metodología en un proceso de desarrollo de software cuando un proyecto tiene impacto nacional. También se habla del lado humano. De la responsabilidad, de los problemas, del estrés, de los trasnochos y de aprender a vivir con satisfacción incompleta puesto que un software a la medida nunca parece estar completo. Conferencista: Valentina Roca Aguilera. Ingeniera de Sistemas y Telecomunicaciones, su trayectoria profesional se encuentra orientada a la investigación y ejecución de proyectos de software, con reconocimiento por su desempeño académico, graduada con mención de honor en su tesis de grado y certificada en SCJP Edición 6 y SCSA. Cuenta con experiencia como Arquitecta del proyecto Certificado Judicial en Línea DAS y Arquitecta Junior en el proyecto ICETEX. Actualmente se encuentra trabajando en la compañía ASD donde se desempeña como Experta Web. Perfil campusero: novato. Aforo: 30.

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

Creator: Area Blog for Campus Blog 2010

Description:

Temática: wikipedia, edición de contenidos, estándares, html5, derecho de autor Taller 1/2 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 y 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 requiere habilidades mínimas de edición de contenidos en Internet y tener su propio equipo para el taller Aforo: 30 personas