

# González #24.5

CIRCULA EN EL DEPARTAMENTO DE ARTE,  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES, UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

viernes 26 de mayo, 2006



<http://aburbano.uniandes.edu.co/slow/>

## BOSQUE VIRTUAL - OPEN SOURCE

Jornada de Software Libre, Sábado 27 de Mayo de 10:00  
am a 2:00 pm

¡Traiga CDs para quemar! ¡Traiga Camisetas para estampar!

Conferencias, presentaciones de software, presentaciones de proyectos,  
música...

La sala-taller "Bosque Virtual" empezará desde el semestre entrante a  
implementar una política sistemática y constante de uso y documentación de Open  
Source para Mac OSX (darwin) y Linux (Ubuntu).

Para ello se montará espejos de servidores, se mantendrá un proceso de  
actualización e investigación constante, se realizará diferentes llamados  
a desarrollar proyectos usando plataformas Open Source.

### SLOW

Software Libre OSX Windows  
SLOW: Una migración lenta.  
Distribución gratuita de Software Libre para  
sistemas operativos OSX y  
Windows

El software es gratuito  
¡sólo traiga su C:D!

<http://www.slow.randomlab.net>

### MICHICA

El colectivo Michica realizará una jornada de  
estampación de camisetas y  
afiches con motivos de algunos animales del  
Chocó biogeográfico para  
señalar el impacto que la agroindustria palmera  
ha tenido en esta región.

La estampación es gratuita  
¡sólo traiga su camiseta!

<http://www.michica.org/aniderechos/index.html>

## TRANSMISIÓN

<http://aburbano.uniandes.edu.co/slow/stream>

Estamos en periodo de evaluación de darwin ss.  
Para ver esta transmisión necesita Quick Time  
Player. Si está sobre windows, el player pedirá  
desbloquear el acive X en el QT Player.

¿Qué es Software Libre?\*

[fragmento]

"El "Software Libre" es un asunto de libertad,  
no de precio. Para entender el concepto, de-  
bemos pensar en "libre" como "libertad de  
expresión", no como "gratuito". El software  
que es libre sólo porque no necesitamos pa-  
gar para usarlo, es difícilmente libre del todo.  
Puede estar prohibido que lo pasemos a otros  
usuarios, y es casi seguro que se le impida  
mejorarlo. Cuando hablamos de Software Li-  
bre, nos referimos a la libertad, no al precio.

Un programa es software libre si los usua-  
rios tienen todas estas libertades. Así pues,  
deberíamos tener la libertad de distribuir co-  
pias, sea con o sin modificaciones, sea gratis  
o cobrando una cantidad por la distribución,  
a cualquiera y a cualquier lugar. El ser libre  
de realizar esta distribución no significa que  
se esté obligado a pedir o pagar permisos.

El verdadero software libre siempre será  
libre. El software que es colocado en el domi-  
nio público puede ser propietario y puesto en  
programas no libres. Cualquier mejora hecha  
después se pierde para la sociedad. Para man-  
tenerse libre, el software debe presentar de-  
rechos de autor y estar licenciado.

Para que las libertades de hacer modifi-  
caciones y de publicar versiones mejoradas  
tengan sentido, debemos tener acceso al có-  
digo fuente del programa. Por lo tanto, la po-  
sibilidad de acceder al código fuente es una  
condición necesaria para el software libre.  
Para que estas libertades sean reales, deben  
ser irrevocables mientras no se haga nada in-  
correcto; si el desarrollador del software tie-  
ne el poder de revocar la licencia aunque no le  
hayas dado motivos, el software no es libre.

Se pueden aceptar ciertos tipos de reglas  
sobre el modo de distribuir software libre,  
mientras no entren en conflicto con las li-  
bertades de modificación. Por ejemplo, "co-  
pyleft" es la regla que implica que, cuando se  
redistribuya el programa, no se pueden agre-  
gar restricciones para denegar a otras perso-  
nas las libertades de distribución."

\* Conferencia Internacional de Software Libre, Málaga  
2004

Sábado 27 de mayo

## PROGRAMACIÓN

### Conferencias

#### **Igor Tamara + Estudiantes del Gimnasio Fidel Cano**

de 10:00 a 11:30 am

Presentación de proyectos desarrollados en el colegio.

#### **Planet CCRMA**

Proyecto de sonido Open Source.

Presentado por uno de sus desarrolladores.

de 11:30 a 12:30 m

Juan Reyes

### Visita laboratorio

Laboratorio de Visualización Avanzada

Realidad Virtual

Desarrollos propios del Lab.

Presentación de Access Grid Access Grid

### Presentaciones de proyectos y Software OS (Simultáneo):

#### **El Grial** (Proyecto)

de 12:30 a 2:00 pm

Vídeo juego ambiental.

Realizado en Blender

CSound + Audacity

grupo de Interés de Cine Animación y Medios

Universidad de los Andes.

Diego Restrepo Paris.

#### **ddmaxproject** (Ambiente)

de 12:30 a 2:00 pm

Audición de selección de música de Free Lables.

Diego León.

#### **blender + python**

de 12:30 a 2:00 pm

Presentación del Software

Camilo Martínez

#### **processing**

de 12:30 a 2:00 pm

Presentación del Software

Felipe Vega

#### **darwin SS**

de 12:30 a 2:00 pm

Presentación del Software

Andrés Burbano

#### **pure data**

de 12:30 a 2:00 pm

Presentación del Software

Visualización de DVDs nuevos, BETA composition/tech/nology/be-yod-, Blast Theory, OP\_era una jornada através de dimensiones paralelas

### Agradecimiento especiales a nuestros invitados

Juan Reyes; Margarita Jiménez, Diego Benavides, Darwin Martínez.  
Diego León, Felipe Vega, Camilo Martínez, Felipe Vega, Daniel Prieto

### Agradecimiento especiales a nuestros invitados del GFC

Andrea Estefanía Cano  
Andrés Felipe Martínez  
Andrés Felipe Pineda  
Arnoldo Hernán Quishpe  
Arsenio Rangel  
Camilo Alberto Pardo  
Daniel Leonardo Mariño  
David Santiago Rondón  
Denisse Katheryn Sierra  
Francisco Andrés Petano  
Igor Támara  
Jaime Andrés López  
Jhon Fredy Salamanca  
Johan Andrés Guancha  
Julio Cesar Soto  
Juán David Balcazar  
Laura Victoria Quishpe  
María Camila Vásquez  
Nataly Torres  
Oscar David Romero  
Rafael Camilo Quishpe

### Agradecimiento especiales a los colegas del departamento y de m.e.a.t.

Carolina Franco, Myriam Luisa Díaz, Eduardo Pradilla, Lucas Ospina.

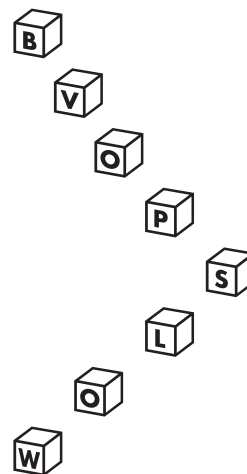
|||

andres\_burbano

<http://atari.uniandes.edu.co/burbano/>

<http://basic-research.zkm.de>

|||



Si desea estar con González, envíe su colaboración al correo electrónico: [hojagonzalez@gmail.com](mailto:hojagonzalez@gmail.com)

González publica lo que se quiera hacer público. La única regla es usar un nombre, un apellido y aceptar las limitaciones de una hoja de papel. Esta hoja circula al comienzo de cada semana del período académico de clases.