

PLAYLIST



**SALUD... CON AGÜITA AMARILLA**

Con singular alegría y al grito de 'Cheers!', los astronautas de la Estación Espacial Internacional tomaron unos sorbos de orina reciclada para celebrar que el sistema de reciclado de aguas de desecho es todo un éxito. El sistema, que tomó 10 años de desarrollo y tiene un valor de 250 millones de dólares, es otro paso hacia misiones autosuficientes. El agua puede usarse para la preparación de alimentos y para beber. ¡Salud!



**'NOMÁS UN RATITO'**

GameDr es un gadget diseñado para prevenir la adicción a los videojuegos, pues los papás lo configuran para limitar el tiempo de juego. Cuando se termine, el aparato bloquea el suministro de energía a la consola. Para evitar "tragedias", avisa cuánto tiempo queda desde que son 10 minutos. Cuesta 30 dólares [tinyurl.com/gamedr](http://tinyurl.com/gamedr)

**INDIA ROMPE RÉCORD**

La comisión electoral de la India implementó un sistema para monitorear en tiempo real las elecciones, pero se quedaron cortos, pues el sitio registró 8.64 billones de hits en un día. (Google recibe "sólo" 460 millones de hits al día a nivel mundial).



**MAPEAN GOOGLE DESDE UN TRICICLO**

Google Street View normalmente se alimenta con cámaras montadas en carros, pero ¿qué pasa cuando hay lugares donde el acceso no es tan fácil? La solución adoptada por la filial británica: montar un sistema de cámaras de 3D sobre un triciclo y mandarlo a recorrer castillos, monumentos, playas, maravillas naturales y sitios históricos.

**FALLEGE BLOGUERA DE MÁS EDAD**

María Amelia López, murió a los 97 años. Ella saltó a la fama hace dos años, después de que su nieto le ayudó a crear su blog porque se sentía sola; llegó a ganar el premio Best of Blogs de Deutsche Welle al mejor blog en español.



# Habrà este fin de semana 'desconferencias' de tecnología

Organizan eventos en los que no hay espectadores, sólo participantes

Jorge Cervantes

Se acercan en la Ciudad de México "BarCampMéxico" y "MobileCampMéxico", dos eventos de tipo "BarCamp" en los que la comunidad interesada en la tecnología se dará cita para atender a diversas "desconferencias" ("unconferences", en inglés) sobre los temas que les interesan.

Estos eventos retoman el modelo del primer BarCamp realizado en Silicon Valley en 2005, donde se reúne gente con deseos de compartir sus conocimientos y aprender en un ambiente de apertura.

Quién acude a un BarCamp debe estar dispuesto a compartir con los barcampers, y cuando sale de él debe estar dispuesto a compartir lo aprendido con el mundo, afirmó César Salazar.

"Te enteras de proyectos que apenas se están desarrollando y oyes de la propia boca de los creadores, los barcamp son una buena oportunidad de platicar lo que haces, sobre todo para aquellos que hacen tantas cosas que no tienen tiempo para platicarlo con los demás", aseguró el co-organizador de SuperHappyDevHouse en la Ciudad de México.

**SIN ESPECTADORES**

En general, el contenido en los BarCamp es totalmente "user-generated-content": todos los temas son expuestos y decididos por los participantes. La convocatoria se realiza siempre por medios digitales, usando herramientas 2.0, y cualquiera puede iniciar uno, siguiendo las instrucciones en el wiki [www.barcamp.org](http://www.barcamp.org).

Los temas generalmente son de tecnología, pero puede escogerse cualquier tema. Se han organiza-



Una de las sesiones de BarCamp, donde los entusiastas de la tecnología se reúnen para discutir abiertamente sus proyectos.

**MobileCamp México**

- Organizado por Tequila Valley y Forum Nokia México se llevará a cabo el Mobile Camp México, donde se tratarán temas específicos como software para celulares, dispositivos y tecnologías móviles.
- En este BarCamp se darán cita varios profesionales de la industria para compartir sobre las aplicaciones móviles que están desarrollando y compartir cualquier conocimiento relacionado con el desarrollo de software para celulares.
- Se llevará a cabo en el Centro Cultural Universitario Tlatelolco el 30 de mayo, de 9:00 a 19:00 horas y no tiene costo.
- Más información en: [BarCamp.Org/MobileCampMexico](http://BarCamp.Org/MobileCampMexico)

**BarCampMéxico**

- Bajo la filosofía de que "no hay diferencia entre ponentes y asistentes: todos somos los dos", este evento es un espacio con el objetivo de compartir ideas, proyectos y hacer networking.
- Los temas serán tan variados como los asistentes y van desde marketing online, social media, desarrollo web, servicios móviles, diseño gráfico, herramientas 2.0 (blogs, podcasts, videopodcasts, mashups, y otras herramientas), comercialización y negocios 2.0, proyectos y filosofía open source, seguridad informática, derecho y tecnología, entre muchos otros.
- Se llevará a cabo los días 30 y 31 de mayo en el Bar Groove de Condesa y la entrada tendrá un costo de 100 pesos.
- Más información en: [BarCamp.Org/BarCampMexico](http://BarCamp.Org/BarCampMexico)

do eventos con otros temas y con bastante éxito: literatura, democracia, maternidad y comunidades hispanas, entre otros temas.

Las personas se dan cita en un lugar acondicionado para el intercambio de ideas y la convivencia de los participantes. El ambiente es informal, pero existen reglas muy claras: todos participan y todos deben compartir información y su experiencia

en sus áreas de especialidad. Se ofrece dar un demo, una exposición, o simplemente organizar una charla y los asistentes son los que deciden sobre los eventos que quieren ver.

Los expositores deben hacerse responsables de que las notas, dispositivas, audio y video de sus presentaciones están disponibles en la Red para compartir con quienes no pudieron estar presentes.



**ELEG-CRÓNICAS**

FRANCIS PISANI  
[fp@francispisani.net](mailto:fp@francispisani.net)

## ¿Acaso necesitamos una nueva internet?

Un número significativo de especialistas estadounidenses, así como el gobierno, parecen convencidos de que "the internet is broken", de que la internet está rota o, para ser más preciso, que evidencia enormes problemas imposibles de solucionar con la actual arquitectura. La mayoría de sus colegas europeos discrepan.

Trátase de su uso con fines bélicos o criminales o del acceso mediante telefonía móvil, la Red de redes no ha sido concebida para llevar a cabo lo que se hace con ella hoy en día. Se ha ido adaptando gracias a composturas y parches, pero este análisis crítico revela que no se puede seguir así de manera indefinida, como lo explicó recientemente John Markoff en un artículo publicado por el New York Times: ¿Necesitamos una nueva internet?

La gran preocupación proviene de los problemas vinculados con la seguridad y protección de la priva-

dad de los usuarios.

Al spam (70 por ciento del tráfico de correo electrónico, según cifra recién ofrecida por la comisaría europea Viviane Reading) debemos agregar los virus y los ciberataques de los que han sido víctimas Estonia (2007) y Georgia (2008), y las tentativas de penetración de los sistemas informáticos de muchos países "incluyendo Estados Unidos.

Las inquietudes meramente técnicas no faltan. Una de las más conocidas es la falla en el Domain Name System, recientemente descubierta por Dan Kaminsky. El DNS es el sistema que organiza los nombres de dominio para toda la internet. Para enfrentar esta situación el gobierno de Estados Unidos ha lanzado varias iniciativas, en particular el proyecto GENI bajo la responsabilidad del Massachusetts Institute of Technology, y Clean Slate en la Universidad de Stanford. Ya el nombre mismo revela la filosofía detrás

de ambos y, por consiguiente, de la forma americana de abordar el problema. "Clean slate" significa tabula rasa. Quieren retomar el problema desde sus raíces con un enfoque claramente influenciado por el aparato de defensa del país.

Los europeos, por su parte, insisten en que la dimensión del problema proviene de las actividades no contempladas en el proyecto original.

Dentro de los ejemplos abordados durante una conferencia sobre el futuro de la internet, reunida por la Comisión Europea en Praga el 11 de mayo, se destacaron: los "rich media" como video y muy pronto 3D; el contenido generado por los usuarios, base de la web 2.0; las redes sociales en las que pasamos cada vez más tiempo y, sobre todo, el acceso móvil a la Red que multiplica las conexiones y plantea problemas técnicos propios que requieren el uso de tecnologías diferentes.

La acumulación de esos ejemplos muestra claramente que la internet padece de problemas creados por su propio crecimiento y éxito. Pero, insisten los europeos: "los cambios necesarios son de tipo evolucionario. No hace falta ninguna revolución", como me dijo João da Silva, titular de la Dirección General para la Sociedad de la Información y los Medios de la Comisión Europea, organizadora de la conferencia. El actual sistema debe ser mejorado, pero podemos hacerlo por pasos, y en dichas mejoras los europeos exigen participar. Se trata más bien de "rediseñarlo".

Al igual que Estados Unidos,

Japón y Corea, Europa cuenta con sus propios programas de investigación sobre el futuro de la internet, dentro de los cuales la iniciativa FIRE es la más conocida.

Las diferencias entre europeos y estadounidenses pueden ser muy concretas. Bernard Benhamou, encargado de los usos de la internet en el ministerio francés de la investigación, me explicó que "más que querer 'destruir' la internet a fin de crear una red de alta seguridad, podríamos imaginar desarrollar nuevas redes con un enfoque tipo "overlay" (en las capas superiores), un poco lo que vivimos con las redes heterogéneas que se conectan todas a la internet". De manera más puntual insiste en el hecho de que la autoridad en materia de DNS se encuentra bajo responsabilidad de VeriSign, una empresa de Estados Unidos, y eso "plantea obvios problemas de soberanía para los Estados europeos".

Director científico para la internet de Telefónica, Pablo Rodríguez asumió una actitud similar, aunque un tanto más suave, cuando me explicó: "Nadie puede decir que está rota porque funciona todos los días de maravilla. Pero la podríamos mejorar". Tiende a ver esta problemática como un excelente ejercicio intelectual, antes de concluir con una fórmula que parece resumir el pensamiento europeo en la materia: "No hay nada que no se pueda hacer a nivel de las capas superiores". No hace falta cambiar de máquinas ni de tubos para resolver los problemas de crecimiento de la Red de redes.



**LO QUE SE HACE POR AMOR**

Un hombre se vale de herramientas de realidad virtual para construirle un mundo perfecto a su amada. Este impresionante video ha venido dándole la vuelta a la Red y creciendo en popularidad durante las últimas semanas. El autor es el cineasta Bruce Branit, co-creador de "405", uno de los primeros videos virales que tuvo gran éxito en 2000. [tinyurl.com/Mundos](http://tinyurl.com/Mundos)



**CEREBRO DE IPOD TOUCH**

Un robot humanoide conocido como KHR-2HV y también llamado "Robochan", construido por un aficionado japonés, usa un iPod Touch como cabeza, cerebro y rostro, se le controla a través de la interfaz táctil de su "rostro", desde donde se le puede ordenar que salude, camine, baile o haga poses chistosas. [tinyurl.com/Robochan](http://tinyurl.com/Robochan)



**¿UNA INTERFAZ MÁS SIMPLE?**

En este video del sitio satírico The Onion se hace burla de la tendencia de Apple a las interfaces simples por medio de un producto ficticio: Una MacBook que no tiene teclado, sino sólo una rueda táctil similar a la del iPod. Muy divertido. [tinyurl.com/RuedaVideo](http://tinyurl.com/RuedaVideo)