

SG[®]

SOFTWARE GURU

CONOCIMIENTO EN PRÁCTICA

Mayo-Julio 2013

www.sg.com.mx

Especial
Seguridad
Informática

DESCUBRE

INFORMACIÓN VALIOSA CON BIG DATA

México, \$65.00



Emprendiendo
**Capital de Riesgo
en México**



Las gigantes olas y la pasión del saber

“La acumulación de datos no es lo mismo que adquirir conocimiento.”

Todos los días navegamos entre olas de datos. Las dificultades no solo son las mareas que se van cruzando entre sí a cada momento, sino también nuestro hábitos de consumo de información. En dichos hábitos la tecnología y las redes sociales están jugando un papel vital desde hace tiempo, y con ello los profesionistas de TI nos estamos convirtiendo en expertos que ayudan a los clientes a surfear ágil e inteligentemente las olas por más grandes y caóticas que éstas sean.

Claro está que la acumulación de datos no es lo mismo que adquirir conocimiento. Por más datos, noticias, libros, informes que nos bombardeen, nada tendrá efecto sin la pasión del saber y por nuestra profesión. Y son estas pasiones las que nos mueven a buscar medios que nos permitan surfear esas olas de información efectivamente y lograr que no solo sean datos sino lograr adquirir conocimiento y capitalizarlo en nuestra vida profesional.

Para todos los apasionados, SG tiene muchas formas de obtener conocimiento valioso: La revista que tienes en tus manos, los cursos en línea en vivo de SG Campus, las noticias de nuestro portal y nuestros congresos. Nuestro próximo congreso será el 4 y 5 de Julio en la Ciudad de México. Es un gran esfuerzo el que hacemos por llevar para todos nuestros seguidores las conferencias, talleres, paneles y expo, lo hacemos porque el crecimiento profesional no funciona siendo solitarios ¡Tenemos que reunirnos!

Te invitamos a surfear las olas de las máximas tendencias y disfrutar mareas de conocimiento dentro de SG Conference & Expo 2013.

»Equipo Editorial
SOFTWARE GURU

DIRECTORIO SG

Dirección Editorial Pedro Galván / **Dirección de Operaciones** Mara Ruvalcaba

Coordinación Editorial Vanessa Amaya / **Arte y Diseño** Oscar Sámano / **Suscripciones** Karina Saad

Consejo Editorial Jorge Valdés - PMI / Luis Cuéllar - Softtek / Luis D. Soto - Microsoft / Hanna Oktaba - UNAM / Emilio Osorio - Sistemas Humanos / Luis Vinicio León - e-Quality / Gloria Quintanilla

Colaboradores

Alberto Ramírez Martinelli, Andrés Velásquez, Andy Kieffer, Berenice Ruiz Eguino, Blanca Jiménez Anabitarte, Carlos Kornhouser, Carlos Love, Celeste North, Edmundo Reyes Cuellar, Ernesto Ceballos, Esther Riveroll, Federico Kreush, Francisco Valdez Souto, Gabriel Almeida, Gestor Milano, Gunnar Wolf, Hector Cuesta, Janet Amezcua Rogel, Javier Solano Vázquez, Jorge Alejandro Hernández, José Ramón Jiménez de Garnica, Manuel Garcia Sanchez, Masa K Maeda, Mauricio Angulo, Mauricio Hernández, Miguel Chanona Carmona, Rado Kotorov, Ricardo Barranco Fragosos, Rubén García Díaz Sisila García y Yuri Adrián González Robles

Ventas Claudia Perea / **Alianzas** Daniel Velazquez / **Webmaster** Karen Rodríguez - Luis Sánchez
SGCampus Ana Karen Rosales

Contacto info@sg.com.mx

SG Software Guru es una publicación trimestral editada por Brainworx, S.A. de CV, San Francisco 238 Altos. Col. Del Valle. Los contenidos de esta publicación son propiedad intelectual de los autores y están licenciados bajo Creative Commons Atribución-No comercial 2.5 México. Todos los artículos son responsabilidad de sus propios autores y no necesariamente reflejan el punto de vista de la editorial. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: En trámite. ISSN: 1870-0888. Registro Postal: PP15-5106. Distribuido por Sepomex. Se imprimió en junio de 2013 en Edamsa.

¿Qué es Software Libre?

»Por Alberto Ramírez Martinell

Antes de iniciar de lleno con la respuesta a la pregunta planteada en el título de este texto, quisiera decir por qué vale la pena volver a definir qué es software libre y por qué abordar este tema una vez más desde el principio.

Actualmente —y con actualmente me refiero al primer cuarto del 2013— estamos viviendo una efervescencia —por llamarlo de alguna forma— en el tema de acceso libre y abierto. Por ejemplo, por primera vez en México hay una iniciativa de ley para dar acceso abierto a artículos de ciencia y tecnología mediante plataformas en línea [1]; de manera casi simultánea, el Parlamento Inglés se encuentra debatiendo sobre cuál es la mejor alternativa para el acceso abierto a artículos académicos, científicos y de divulgación[2], ya sea optando por la “ruta dorada” (revistas de acceso abierto) o la “ruta verde” (autores que suben su obra a repositorios abiertos) [3]. Otro ejemplo de la tendencia hacia la cultura libre es la intención del gobierno mexicano por proteger datos, transparentarlos y dar acceso a información pública. Finalmente, está el caso del software libre, que más que un ejemplo, en este contexto nos sirve como un caso de éxito en el que lo podemos ver como una opción real, confiable y competitiva en el área de desarrollo y uso de software.

Es por eso que considero útil analizar al software libre como un caso de éxito en el marco del movimiento de cultura libre y contribuir con este análisis para el entendimiento de lo que es y de lo que implica un cambio a un modelo de acceso abierto en éste u otro contexto.

Permítame entonces, amable lector, replantear el título de este texto a “Movimiento de Cultura Libre: El software libre como caso de éxito” para poder definir nuevamente lo que es el software libre y de código abierto con la finalidad de entender la filosofía de todo el movimiento a partir de este caso de éxito.

Para contestar ¿Qué es Software Libre? iniciaré diciendo lo que no es, para posteriormente explicarlo desde cuatro perspectivas.

El software libre no es libre por ser gratuito. La gratuidad es un aspecto tangencial de este movimiento y no una característica definitoria. Es decir, hay software gratuito que no necesariamente es libre. Algunos desarrolladores “liberan” versiones que no requieren de pago, versiones limitadas (lite) o para compartir (shareware), como pruebas (test drive) de su producto completo pero esto no convierte a dichos programas o apps en productos libres y de código abierto. Otros desarrolladores de software y

empresas comerciales permiten el acceso a sus servicios especialmente para aquellos basados en navegador sin que el usuario tenga que pagar una suscripción o una licencia de uso, pero de igual manera estos servicios no necesariamente son de libre acceso y de código abierto. Aunado a esta confusión de “libre=gratis” es el hecho de que la palabra inglesa “free” se puede traducir como libre o como gratis, dependiendo de su contexto. El software es libre no por la exención de un pago, sino por el libre acceso que tiene el usuario al uso del programa e inclusive a la modificación de su código.

El software libre no es un movimiento anárquico que quiera ir en contra de las grandes empresas. El software libre es una respuesta social a las necesidades de los usuarios quienes más allá de ahorrarse el pago de una licencia de uso, quieren apropiarse de la herramienta a nivel de uso y de desarrollo, y poder así ver como ha sido escrito el código de los programas que utilizan y si así lo quisieran, colaborar en el desarrollo del programa o inclusive modificarlo o personalizarlo. En este sentido, el objetivo del software libre es entonces dar pleno acceso al usuario a un programa informático en diferentes niveles (uso, colaboración, desarrollo). Ya si el usuario decide cambiar de una programa con licencia comercial privativa a un programa libre y de código abierto total o parcialmente, es otro aspecto tangencial.

El software libre no es un movimiento maniqueísta en el que el usuario que decida utilizarlo se ve obligado a renunciar a un sistema operativo de licencia propietaria y nunca más poder volver a usarlo. El software libre es flexible ya que puede convivir con otros programas en una computadora con sistema operativo (SO) propietario en diferentes niveles. Se puede instalar un SO libre y de código abierto en una computadora con otro SO sin necesidad de borrar el SO propietario; también se puede virtualizar un SO libre y de código abierto sobre uno propietario o viceversa. Asimismo es factible instalar programas de productividad, de diseño y de otros tipos con licencia libre y de código abierto sobre un SO propietario así como también se pueden utilizar programas de licencia de uso privativa en un equipo con SO libre y de código abierto.

El software libre no es un movimiento puramente informático. El software libre impacta a otras áreas además de la informática ya sea de forma directa o indirecta. Los aspectos éticos, legales, económicos y de negocios son tres áreas en las que el

“UNA INICIATIVA DE CULTURA LIBRE NO NECESARIAMENTE VIENE A REEMPLAZAR, SINO A COMPLEMENTAR LAS OPCIONES ACTUALES.”

impacto es directo. Con la adopción total o parcial de soluciones informáticas libres y de código abierto, los usuarios pueden ser más conscientes de los derechos de autor, de las implicaciones de uso de software apócrifo y del impacto que puede tener la difusión y distribución de programas de código abierto con personas con pocas posibilidades de acceso a tecnología digital, en zonas marginadas o incluso para países en vías de desarrollo. De forma indirecta, el uso de software libre motiva la colaboración entre pares, trabajo en red, a pensar en colectivo, a tomar la iniciativa y corregir problemas del programa o a adaptarlo o a socializarlo en foros de discusión.


El software libre como caso de éxito del movimiento de cultura libre ha sido legitimado sin duda alguna por sus usuarios, sus bondades, su permanencia y trascendencia y por su impacto social; y como se mencionó al principio, sus rasgos distintivos pueden servir como guía para otras iniciativas del movimiento de cultura libre, que engloba a otras iniciativas como la de formatos abiertos (openformats.org), datos abiertos (opendatafoundation.org), hardware abierto (openhardware.org), acceso libre a Internet (internetparatodos.mx), conocimiento abierto (www.osdd.net), recursos educativos abiertos, acceso abierto a educación (p2pu.org), cursos masivos abiertos y en línea (mooc), contenido enciclopédico libre (www.wikimedia.org), licencias flexibles (creativecommons.org), medicinas abiertas (osdd.net), y por supuesto al de software libre (www.fsf.org), y acceso abierto.

Entonces, una iniciativa del movimiento de cultura libre —sea la de software libre y código abierto u otra— deberá ser vista:

- Como una iniciativa que se legitime por su acceso abierto, libre y transparente, y por sus ventajas sociales y de impactos directo e indirecto, más que por ser una alternativa gratuita a opciones similares que puedan o no generar un costo. El acceso abierto debe contemplar, acceso mediante una plataforma digital que de

igual forma no implique un gasto, y que el producto generado esté en un formato igualmente abierto que pueda ser visualizado sin necesidad de usar alternativas privativas.

- Como un movimiento que tenga beneficios sociales.
- Si bien como una opción de cambio, también debe ser vista como un complemento de las opciones actuales con intenciones similares sin que busque en principio sustituirlas completamente.
- Como una oportunidad de impactar tanto en el área medular de la iniciativa (e.g. software, hardware, educación, derechos de autor) como en otras áreas (social, legal, ética, etc.).

El caso del software libre y de código abierto, es quizás la intersección más importante de las áreas social, informática, legal y educativa de nuestros tiempos, que además ha potenciado la colaboración y el trabajo en red a niveles globales de manera que resulta alentador y positivo pensar que otras iniciativas del movimiento de cultura libre pudieran impactar de manera creciente en sus áreas directas de acción pero también en la sociedad misma, llevándonos a todos a un mundo libre, accesible y de código abierto. 

Referencias

- [1] “Iniciativa de libre acceso para México”. Red de Humanidades Digitales. <http://swgu.ru/sg40r19>
- [2] “Open Access”. Sesión del parlamento del Reino Unido del 16 de abril del 2013. <http://swgu.ru/sg40r21>
- [3] “Gold and green: the routes to open access”. Jisc. <http://swgu.ru/sg40r20>

.BIO

Dr. Alberto Ramírez Martinell (@armartinell) es Investigador de tiempo completo en el Instituto de Investigaciones en Educación de la Universidad Veracruzana y cofundador de Social TIC Asociación Civil. Es nivel 1 del Sistema Nacional de Investigadores y tiene intereses de investigación principalmente en tres áreas: tecnología educativa; desarrollo de soluciones digitales educativas; y ICT4D. Su filosofía de trabajo está basada en los principios del movimiento de cultura libre. <http://www.uv.mx/personal/albramirez>

Directorio

Abiztar www.abiztar.com.mx/SG	4F	SG Buzz www.sg.com.mx	55
Accenture http://cvaccenture.com.mx	07	SG Conference & Expo http://sg.com.mx/sgce/2013	1F
Agile Conference 2013 www.agileconf.com.mx	47	SG Talento http://talento.sg.com.mx/	3F
Finantech http://www.finantech.com.mx/	54	Tacit Knowledge http://www.tacitknowledge.com/	49
Gartner www.gartner.com/mx/aadi	51	Vinkos http://vinkos.com/	33
Indisegno http://indisegno.com/	31		
KiILO www.kilo.com.mx	54		
KMMX www.kmmx.mx	54		
McAfee http://www.mcafee.com/es/	19		
Mexico First www.mexico-first.org	37		
Qualtop http://www.qualtop.com/	54		
SEAN http://www.seanmexico.com/	54		

TENEMOS UN ESPACIO RESERVADO PARA TI

SG se distribuye de manera impresa en la República Mexicana, y de manera digital llega a más de 25mil lectores de habla hispana. El anuncio en la revista digital cuenta con hiperliga directa a tu sitio web, lo que te dará la oportunidad de acercarte a nuevos clientes.

"Es una gran oportunidad participar con Software Guru, pues comprobamos que es un medio efectivo."

-Novalys Latinoamérica

Contáctanos en el (55) 5239.5502
o en publicidad@sg.com.mx

SG[®]
Software Guru

Intégrate a la comunidad,
comparte tus experiencias,
mantente actualizado...

Participa ahora en:

SG Buzz

Conocimiento para crear
software grandioso

www.sg.com.mx

Noticias - Calendario de Eventos
Whitepapers - Vacantes de empleo
Webinars - Artículos - Revista Digital