

# Dossier



(Junio - 2009)

# Índice:

---

Índice:.....	2
Resumen.....	3
Función Social.....	5
Estructura del Concurso.....	7
Inscripción y Comunicación de aceptación:.....	7
Desarrollo del proyecto:.....	7
Entrega, evaluación y fase final.....	7
Patrocinadores.....	8
Patrocinador Principal:.....	8
Patrocinador Oro:.....	8
Patrocinadores Plata:.....	8
Patrocinadores Bronce:.....	9
Medios Oficiales.....	10
Colaborador Principal:.....	11
Colaboradores.....	12
Bases del Concurso.....	15
Fechas importantes.....	17
Premios Locales.....	18
Fase Final.....	20
Anexo I: Descripción de los proyectos finalistas.....	29
Anexo II: Finalistas de la primera edición.....	41
Sistemas.....	41
Ocio y educación.....	41
Web.....	41
Distribuciones.....	41
Mención especial.....	41
Anexo III: Finalistas de la segunda edición.....	42
Mejor Proyecto Comunitario.....	42
Mejor Proyecto Innovador .....	42
Mejor Proyecto Educativo .....	42
Menciones Especiales.....	42
Anexo IV: Patrocinadores la primera edición:.....	43
Patrocinador principal:.....	43
Patrocinadores:.....	43
Anexo V: Patrocinadores de la Segunda edición:.....	45
Patrocinador Principal:.....	45
Patrocinador Oro:.....	45
Patrocinadores Plata:.....	45
Contacto.....	47

## Resumen

---

Este documento describe los detalles del **III Concurso Universitario de Software Libre**, cuyo objetivo es el de introducir a los estudiantes universitarios en el mundo del desarrollo libre, fomentar la creación y contribuir a la consolidación de la comunidad del Software Libre en la universidad.

Más información en: <http://www.concursosoftwarelibre.org/0809>



## Función Social

---

El **Concurso Universitario de Software Libre** nació como idea pionera e innovadora gracias al apoyo de alumnos, docentes y diversas entidades hace ya dos años. Después de la excelente experiencia de los pasados años, donde tanto la participación de los alumnos de distintas universidades como la colaboración por parte de éstas y de asociaciones y empresas cercanas al Software Libre ha ido en constante aumento, produce a todos los integrantes que han creído en este evento una amplia satisfacción y mucha ilusión para poder llevar a cabo la edición de este año.

Sin duda en estos dos años se han llevado a cabo dos ideas muy claras, la primera es el acercamiento y la ayuda que proporciona el Software Libre a los alumnos universitarios por su facilidad para experimentar y su contribución al conocimiento global dentro del ámbito universitario y de la sociedad en general. La segunda idea a resaltar es la importancia de la comunidad dentro del Software Libre como canalización del saber y como ente colaborativo, que resulta clave para el éxito y la evolución de las aplicaciones libres y de las soluciones basadas en éste.

Actualmente el **Software Libre** está creciendo a un ritmo vertiginoso, tanto en las universidades, donde se apuesta por él con medidas como ésta, en la administración, con las contribuciones que hacen las diversas comunidades tales como la **Junta De Andalucía** o la de **Extremadura**, y en el ámbito empresarial dentro del sector **IT**, donde cada vez en mayor medida se está produciendo un significativo aumento de soluciones basadas en **Software Libre** y el uso de éstas. Importante también resaltar la necesidad del **Software Libre** en la educación, por su capacidad para fomentar el carácter creativo y experimental de los alumnos sin poner límites a la creación ni a la libertad de elección de éstos.

La naturaleza docente e independiente de la **Universidad** la hace ideal para la implantación y desarrollo de plataformas basadas en **Software Libre**. El **Software Libre** se presenta como un complemento perfecto en la formación de los estudiantes universitarios, puesto que les da acceso a una tecnología puntera, que puede resultar inalcanzable debido a las restricciones que imponen las soluciones propietarias, y que puede ser útil en la obtención de experiencia en el proceso de desarrollo de software en etapas previas a la inserción en la vida laboral.

Las anteriores ediciones del Concurso Universitario de Software Libre supusieron la creación de proyectos que actualmente se están usando en algunas universidades y empresas, otros en los que algunas entidades ya se han interesado y tantos otros que vienen a llenar un vacío existente en el desarrollo de Software Libre. También gracias a la fase final, donde los finalistas se reunieron en Sevilla, se consiguió una de las premisas del Software Libre, el desarrollo de la comunidad y su constante crecimiento y evolución año a año.

## Estructura del Concurso

---

El concurso abarca **tres fases** que se detallan en los siguientes apartados:

### Inscripción y Comunicación de aceptación:

Durante la primera fase del concurso, los candidatos completarán una solicitud de inscripción detallando el proyecto de **Software Libre** al que quieren contribuir o que quieren comenzar. Para ello, se habilitará un sistema de registro web. Esta inscripción será evaluada por el comité de organización del **CUSL** que determinará si el proyecto puede formar parte de la competición.

Tras el periodo de validación de la inscripción, se comunicará a los participantes la lista de proyectos aceptados.

### Desarrollo del proyecto:

A partir de la fase de aceptación, los participantes podrán comenzar con el desarrollo del proyecto.

Los participantes contarán con un **blog** en Internet donde describirán de forma periódica sobre la evolución de su proyecto, y la infraestructura facilitada por la red académica y de investigación nacional **RedIRIS** donde alojan sus desarrollos para su descarga pública.

Para un cómodo seguimiento de la evolución del desarrollo de los proyectos, la organización ha puesto a disposición el **Planet**, donde las reseñas de los blogs de los desarrolladores se irán acumulando convirtiéndose en punto de encuentro de participantes, miembros del jurado y curiosos.

### Entrega, evaluación y fase final

Una vez completada la fase de desarrollo, se procederá a la entrega de los proyectos junto con una pequeña documentación que será evaluada por el comité de evaluadores. Los proyectos finalistas serán expuestos durante la fase final, en la que se procederá a realizar la entrega de premios.

La Fase final consistirá en un ciclo de charlas y talleres: Un ciclo de conferencias, cuya temática tendrá un especial enfoque en el mundo del Software Libre. En esta sección podrán participar las empresas; y un ciclo de talleres, en los que los participantes expondrán los trabajos que han realizado a lo largo del concurso.

# Patrocinadores

---

## Patrocinador Principal:



**CENATIC** es el Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación con sede en Almendralejo (Badajoz), cuyo objetivo de promover el conocimiento del software basado en fuentes abiertas en la Administración y en los diferentes sectores de la sociedad.

## Patrocinador Oro:



La **Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa (CICE)** nace de la voluntad de liderar y desarrollar la Segunda Modernización, con el objetivo de hacer de Andalucía una sociedad en la que el conocimiento se incorpore como valor al modelo de desarrollo económico y social.

## Patrocinadores Plata:



I/AVANTE  
**CONSEJERÍA DE SALUD**

**AVANTE** es la Fundación para el Avance Tecnológico y Entrenamiento Profesional. Es una fundación perteneciente a la Consejería de Salud de la Junta de Andalucía dedicada al entrenamiento de profesionales sanitarios y a la investigación y desarrollo de tecnologías innovadoras aplicadas a la gestión del conocimiento y la aplicación de estas al ámbito

de la salud.

## Patrocinadores Bronce:



**FIDETIA** es una Fundación docente y de investigación que pretende exclusivamente el interés público sin ánimo de lucro y cuyo ámbito de actuación está principalmente en Andalucía.



Asociación de usuarios de **GNU/Linux Madrid Sur**. Entre sus objetivos prioritarios están facilitar el acceso a las nuevas herramientas telemáticas a aquellos sectores de la población que se encuentran más desfavorecidos económicamente, la defensa del derecho a la libertad de expresión y comunicación y la garantía de privacidad en las telecomunicaciones.

## Medios Oficiales

---



**Linux Magazine** es la versión en castellano de la popular revista en inglés de tirada mensual especializada en Linux y Software Libre.



**TodoLinux** es una revista mensual de tirada nacional dirigida a usuarios de Linux y Software Libre.



**Linux+** es una revista dirigida a los usuarios y aficionados a Linux y al Software Libre. Linux+En ella se incluyen artículos y noticias de actualidad del mundo Linux de carácter mensual.



**Novática**, revista creada en 1975 y de periodicidad bimestral, es la **decana de las revistas informáticas españolas** y está incluida en numerosos catálogos e índices, nacionales e internacionales, de publicaciones

técnicas y científicas.

## Colaborador Principal:

---



**Iris Libre** es el grupo de trabajo dentro de la comunidad de Red Española de I+D (RedIRIS) dedicado al estudio y desarrollo del software libre. Entre sus proyectos se encuentra la **Forja de Conocimiento Libre de la Comunidad RedIRIS**, la cual es una

plataforma de desarrollo colaborativo que facilita la cooperación entre los desarrolladores, sirviendo de soporte a iniciativas de interés en el entorno académico-científico relacionadas con el Conocimiento Libre.

## Colaboradores

---

La Organización del Concurso Universitario de Software Libre cuenta con el apoyo y la colaboración en labores organizativas y de difusión con las siguientes asociaciones e instituciones:



**Sugus** es la asociación de usuarios y usuarias de GNU/Linux de la **Universidad de Sevilla**. Su objetivo es promover el uso de software libre y fomentar el uso de programas libres. Las actividades más importantes que llevan a cabo son las charlas sobre software libre y sus aplicaciones, además de diversos talleres.



**Escuela Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Sevilla**. Acoge en Mayo la Fase Final del Concurso, además de ser uno de los lugares desde donde se organiza éste.



**Universidad de Sevilla**. Colabora con su apoyo y sus instalaciones a la difusión y a la realización del Concurso Universitario de Software Libre.



**Ati** es la **Asociación de Técnicos de Informática**.



**IEEE, “Institute of Electrical and Electronics Engineers”**, Instituto de ingenieros eléctricos y electrónicos. El objetivo de dicha asociación es promover la innovación y la investigación, así como dar a conocer los nuevos avances tecnológicos en los campos de la electricidad, la electrónica, las telecomunicaciones, la bioingeniería y la

computación.



**AsturLinux** es la asociación de usuarios Asturianos de Linux, creada en 1999. Están inscritos en el Registro de Asociaciones del Principado de Asturias. Colaboran con los medios de comunicación para difundir el conocimiento y uso de Linux, participan en programas formativos y prestan ayudas a particulares, colegios e institutos entre otros.



**RITSI** es la sectorial formada por los estudiantes de Ingenierías Técnicas en Informática a nivel nacional. Colaboran principalmente en la difusión del Concurso en las diversas universidades españolas.



**Oficina de Software Libre de la Universidad de Granada**, es un organismo encargado por el equipo rectoral de dicha universidad para propagar el uso, desarrollo y docencia del Software Libre.



**GLUEM** es el grupo de usuarios y software libre de la Universidad Europea de Madrid.



**Yerbabuena Software**, empresa de Base Tecnológica considerada de Alto Potencial Innovador (Ministerio de Industria); nombrada también empresa de Transferencia Tecnológica por la Junta de Andalucía y la Reta; y dotada del Proyecto Campus por la Agencia de Innovación, Ciencia y Empresa, tiene el compromiso de acercar a las empresas, instituciones y sociedad en general las nuevas tecnologías de forma sencilla y eficiente con el fin de mejorar su

excelencia.



El **Consejo de estudiantes de la ETSI Informática de Málaga** promueve y contribuye al software libre con la organización del concurso en su universidad.



Oficina **Conocimiento Abierto**  
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

La **Oficina de Conocimiento Abierto de la Universidad de Salamanca** es la estructura que esta universidad ha creado para potenciar la definición y aplicación de políticas de estándares abiertos y el uso de software libre de dentro de ésta.



“**Linux Professional Institute**” o **LPI** es una organización sin ánimo de lucro que se dedica a la certificación de profesionales de Linux. Su misión es promover y certificar capacidades esenciales en Linux y código abierto a través de la creación de exámenes altamente comprensibles, de gran calidad e independientes de cualquier distribución.

# Bases del Concurso

---

## Descripción general.

1. El **Concurso Universitario de Software Libre** (en adelante CUSL o concurso) es un concurso de desarrollo de software, hardware y documentación técnica libre que consiste en la elaboración y presentación de un proyecto de **Software Libre** desarrollado íntegramente con una implementación libre de cualquier lenguaje de programación. Los/las participantes y sus proyectos deberán cumplir los requisitos que se contemplan en los siguientes apartados.
2. El desarrollo del CUSL consta de las siguientes fases:
  - **Fase de inscripción:** Durante este periodo, los/as participantes se inscribirán en el concurso mediante el formulario de la web.
  - **Fase de aceptación:** Se comunicará a todos los/as participantes la lista de proyectos aceptados.
  - **Fase de desarrollo:** Periodo destinado al desarrollo de los proyectos aceptados.
  - **Fase final:** Consistirá en un ciclo de charlas y talleres donde serán expuestos los proyectos finalistas y se procederá a la entrega de premios.

Las *fechas de las distintas fases*<sup>1</sup> en las que se compone el desarrollo del concurso están disponible en la web del concurso. Dicha fechas son susceptibles de ser modificadas si la organización lo cree conveniente. En dicho caso, se anunciaría con suficiente antelación.

## Requisitos de los participantes.

3. Los/as participantes han de ser mayores de edad y estar matriculados en primer o segundo ciclo en alguna de las Universidades españolas reconocidas por el Ministerio de Educación y Ciencias<sup>2</sup> durante el curso 2008/2009, así como estar en disposición de poder acreditarlo. Tras la notificación de aceptación, los/as participantes deberán acreditar la documentación correspondiente que certifique ser estudiante universitario de lo contrario el proyecto propuesto quedará fuera de concurso.
4. El máximo de participantes será de tres personas por proyecto.
5. Sólo se podrá participar en un proyecto a la vez.

## Requisitos técnicos de los proyectos

6. Los proyectos debe estar íntegramente desarrollados con la implementación en Software Libre de cualquier lenguaje de

---

1 Fechas de las distintas fases (<http://www.concursosoftwarelibre.org/0809/calendario> )

2 Universidades (<https://www.mepsyd.es/centrosweb/jsp/compBdDo.do> )

programación y la licencia elegida deberá estar comprendida dentro del conjunto de licencias considerada de Software Libre <sup>3</sup> por el **proyecto GNU** ( lista en castellano no actualizada<sup>4</sup>). Las librerías utilizadas también deberán estar bajo este conjunto de licencias.

7. La organización pondrá a disposición de los participantes una forja en la que se alojarán los proyecto participantes en el **CUSL**. Los participantes también dispondrán de un blog, en el que quedará reflejado la evolución del proyecto, las dificultades encontradas y las decisiones tomadas durante la fase de desarrollo. Tanto la forja como el blog serán empleados para evaluar la evolución de los proyectos.
8. Para facilitar la evaluación y las labores de organización, todos los proyectos estarán alojados en la Forja de Conocimiento Libre de la Comunidad RedIRIS<sup>5</sup>.

### **Criterios de evaluación**

9. El **Comité de evaluación** estará compuesto por un grupo de personas adjuntas a la Universidad, Empresas, Instituciones y la Comunidad del Software Libre que evaluarán los proyectos en base a los criterios descritos en el punto 12.
10. El comité de evaluación descrito en el punto 9, sólo valorará aquellos proyectos y/o contribuciones realizados durante la fase de desarrollo del CUSL.
11. Si un/a participante realiza una contribución a un proyecto ya existente, sólo será evaluada la parte desarrollada durante el periodo de desarrollo del CUSL, y en ningún momento el proyecto en global.
12. El comité de evaluación valorará los siguientes aspectos:
  - **Impacto del proyecto en la comunidad del software libre y la sociedad** (30% de la puntuación). Se valorará positivamente que el proyecto genere un tejido social (comunidad) con un interés común en hacer que dicho proyecto avance. Ésto comprende aspectos como la facilidad para realizar trabajos relacionados y/o derivados, su impacto en la esfera socio-política y las estrategias de difusión del proyecto en la comunidad del software libre.
  - **Calidad del desarrollo y uso de la forja** (30% de la puntuación). Se valorará positivamente una buena planificación, así como la realización de un buen diseño e implementación del proyecto. Una buena estrategia en el lanzamiento de versiones será igualmente bien considerada. Además, un buen uso de las herramientas disponibles en la forja, tales como las listas de correo y el sistema de gestión de código (subversion), serán igualmente valorados positivamente.
  - **Documentación del proyecto** (25% de la puntuación): La documentación es un aspecto importante. Se valorará positivamente la realización de documentación de usuario final (detallando la instalación y configuración) y de desarrollo (ofreciendo la información

---

3 Licencias de Software Libre ( <http://www.gnu.org/licenses/license-list.html> )

4 Lista de licencias en castellano ( <http://www.gnu.org/licenses/license-list.es.html> )

5 Forja de la Comunidad RedIRIS ( <https://forja.rediris.es/> )

pertinente para facilitar la realización de trabajos derivados y adaptaciones).

- **Grado de finalización** (15% de la puntuación): Se valorará positivamente, aunque con menor valor que otros puntos anteriormente descritos, el grado de finalización y usabilidad del proyecto.

## **Premios.**

**13.** Las categorías a las que todos los proyectos participantes optan serán:

- **Mejor proyecto de educación y ocio:** Aquel proyecto que más revierta en la comunidad educativa o del ocio.
- **Mejor proyecto innovador:** Aquel proyecto que levante más expectativas en la sociedad, ya sea la implementación de una idea innovadora o por el uso de última tecnología informática.
- **Mejor proyecto comunitario:** Aquel proyecto que cree un mayor impacto en la comunidad y contribuya en su evolución.

Un proyecto puede recibir premios en la modalidad de premio local y nacional, no siendo ambas modalidades excluyentes.

**14.** Durante la fase final se harán público y serán entregados los premios para el primer premio y finalista de cada categoría citada en el punto 12 de las bases.

- **1er premio** por categoría de **2000 euros** al proyecto.
- **Finalista** por categoría de **1000 euros** al proyecto.

Estos premios podrían aumentar según los acuerdos alcanzados con nuevos patrocinadores.

**15.** La organización se reserva el derecho de revocar cualquiera de los premios en caso de detectar alguna irregularidad. Así mismo, se reserva el derecho de anular o declarar desierto alguno de los premios en caso de que el comité de evaluación, antes mencionado, considere que los proyectos de alguna de las categorías no reúnan la calidad deseada.

**16.** Un/a representante de cada proyecto finalista deberá participar y estar presente en la fase final.

## **Descalificaciones.**

**17.** La organización se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas y/o a descalificar, previo aviso, aquellos participantes y/o proyectos que incumplan con algún punto de las bases durante el transcurso del concurso.

## **Aspectos legales.**

**18.** La organización se reserva el derecho de modificar las bases del concurso, parcial o totalmente en cualquier momento previo aviso.

**19.** El hecho de presentar la inscripción al concurso, implica la aceptación de estas bases en su totalidad.

## Fechas importantes

---

A continuación se detallan fechas importantes en el desarrollo del CUSL.

- **15 de Septiembre de 2008:**  
Apertura del plazo de inscripción al Concurso Universitario de Software Libre.
- **31 de Octubre de 2008:**  
Cierre del periodo de inscripción al Concurso Universitario de Software Libre.
- **10 de Noviembre de 2008:**  
Comunicación oficial de los proyectos aceptados en el concurso y comienzo del periodo de desarrollo de los proyectos aceptados.
- **13 de Abril de 2009:**  
Inicio de la fase de evaluación de los proyectos participantes.
- **7 y 8 de Mayo de 2009:**  
Fase final: Ciclo de conferencias y charlas en la que se expondrá los proyectos finalistas.

## Premios Locales

---

Con la idea en mente de involucrar de forma activa y participativa a las universidades, desde la organización se anima a éstas a premiar a los mejores proyectos participantes en el **Concurso Universitario de Software Libre** de cada una de ellas a través de la modalidad de **Premio Local**. De esta forma, se pretende que los participantes obtengan un mayor reconocimiento y repercusión dentro de su entorno.

### Universidades y regiones que participan.

- Centro de Excelencia de Software Libre de Castilla-La Mancha.<sup>6</sup>
- Universidad de Granada a través de su Oficina de Software Libre.<sup>7</sup>
- Universidad de Cádiz a través de su Oficina de Software Libre (OSLUCA).<sup>8</sup>
- Universidad de Málaga.<sup>9</sup>
- Universidad de Sevilla.<sup>10</sup>

### Descripción del Premio Local por Universidades.

Las Universidades participantes en estos premios premiarán a los proyectos concursantes de su Universidad.

### Objetivos.

1. Involucrar de forma activa y participativa a las universidades en el **Concurso Universitario de Software Libre** (en adelante CUSL).
2. Premiar a los mejores proyectos de cada Universidad, de forma que obtengan una gran repercusión en su entorno.
3. Premiar a los mejores proyectos de cada Universidad y promocionar a los proyectos y sus participantes con el fin de reconocer la labor realizada dentro de su Universidad.
4. Aumentar el tejido organizativo del **CUSL** con el fin de afianzar el concurso para futuras ediciones.

### Condiciones de participación de las Universidades

1. Las bases de cada uno de los premios locales serán compatibles con las bases del **CUSL**.
2. Toda la información sobre cada uno de los premios locales estará recogida en una página web que será enlazada desde la página principal del **CUSL**

---

6 Centro de Excelencia de Software Libre de Castilla-La Mancha (<http://ceslcam.com/concurso/>)

7 Universidad de Granada (<http://osl.ugr.es/wordpress/>)

8 Universidad de Cádiz (<http://www.uca.es/softwarelibre/actividades/cusl2/premio-clus-tercera-ed/>)

9 Premio Local de Málaga (<http://www.concursosoftwarelibremalaga.org/>)

10 Premio Local de Sevilla (<http://solfa.us.es/>)

3. Los alumnos/as que opten a dicho premios locales han de estar inscritos en el **CUSL**.
4. Cada Universidad tendrá sus propios criterios y comité de evaluación independientes del **CUSL**.
5. El hecho de que un proyecto obtenga un premio local no otorga privilegios con respecto al resto de participantes que opten a los premios del **CUSL**.
6. El hecho de que un proyecto obtenga un premio local no lo excluye de los premios del **CUSL**, y en ningún caso, le otorga ni le quita privilegios con respecto al resto de proyectos que opten a los premio en el **CUSL**.
7. La organización de los premios locales será independiente a la organización del **CUSL**.
8. El anuncio y entrega de los premios locales se realizará, al menos, 20 días antes de la Fase Final de **CUSL**.
9. Los premios entregados para esta modalidad podrán ser económicos o materiales según vean convenientes los/as distintos/as responsables de las modalidades locales.
10. Los/as responsables de cada uno de los premios locales tendrá contacto directo con los miembros de la organización del **CUSL**.
11. La organización del CUSL se compromete en dar máxima visibilidad a los premios locales, y de forma reciproca, los premios locales harán referencia a su adhesión como premio local del CUSL.

## Fase Final del III CUSL

---

La fase final consiste en un ciclo de conferencias y charlas en la que se exponen los proyectos finalistas del Concurso, se realizan mesas redondas y visitas culturales. El tema central de las conferencias es el Software Libre y el conocimiento libre en todos los ámbitos de la sociedad.

Este evento culmina la tercera edición del concurso y tiene como objetivos premiar a los proyectos que hayan sobresalido por su calidad y su aporte a la comunidad así como servir como punto de unión para los participantes, evaluadores, patrocinadores y organizadores de la iniciativa.

La Fase Final se realizará los días 7 y 8 de Mayo de 2009 en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Sevilla.

Las actividades que se van a realizar durante estos días vienen expuestas en la siguiente página.

## Jueves 7 de Mayo de 2009

Horario	Ponentes	Título
<b>8h30 a 9h00</b>	Registro y acreditaciones	Registro y acreditaciones
<b>9h a 9h30</b>	Pablo Neira Ayuso (Universidad de Sevilla)	“Bienvenida”
<b>9h30 a 10h</b>	Andoni Morales Alastruey (Universidad Politécnica de Madrid)	Proyecto Finalista: The Digital Coach
<b>10h a 10h30</b>	Daniel García Moreno (Universidad de Sevilla)	Proyecto Finalista: Geco
<b>10h30 a 11h30</b>	JJ Merelo (Universidad de Granada), Manuel Palomo (Universidad de Cádiz), Asun Sánchez Iglesias (Universidad de Málaga), F. Javier Aguirre (Universidad de Sevilla)	Mesa Redonda “Comunidad del Concurso Universitario de Software Libre”
<b>11h30 a 12h</b>	Descanso	
<b>12h a 12h30</b>	José Francisco Lupión González, Francisco Salido Ruiz, José Manuel Cordero Rodríguez (Universidad de Málaga)	Proyecto Finalista: Tucan
<b>12h30 a 13h</b>	David Castellanos Serrano (Universidad de Castilla La Mancha)	Proyecto Finalista: eOPSOA
<b>13h a 13h45</b>	Alfonso de Cala (SADESI) y Juan Jesús Ojeda (Emergya)	“Cómo convertirse en developer. De geek a hacker en 45 minutos”
<b>13h45 a 14h30</b>	Manuel Palomo (Universidad de Cádiz, OSLUCA)	“Videojuegos, Universidad y Software Libre”
<b>14h30 a 16h</b>	Almuerzo	
<b>16h a 16h45</b>	Alberto Barrionuevo (Foundation for a Free Information Infrastructure España)	“El negocio del Software Libre en plena crisis, ¿montamos nuestra startup?”
<b>16h45 a 17h30</b>	Carlos Parra Camargo (Emergya)	“Sentido común y Software Libre”

## **Descripciones:**

### **1) Proyecto Finalista: The Digital Coach**

Participante: Andoni Morales Alastruey, de la Universidad Politécnica de Madrid.

Descripción: Es un programa para realizar análisis técnico/práctico por vídeo de encuentros deportivos. Agrupa por categorías las jugadas clave de un partido para realizar un posterior análisis del encuentro de forma rápida y eficaz.

### **2) Proyecto Finalista: Geco**

Participante: Daniel García Moreno, de la Universidad de Sevilla.

Descripción: Geco pretende ser un gestor de contraseñas y ficheros de configuración distribuido con diferentes interfaces de comunicación con el usuario. Presenta tanto una interfaz de escritorio en GTK como una interfaz web desarrollada en Python y CherryPy.

### **3) Mesa redonda: “Comunidad del Concurso Universitario de Software Libre”**

Ponentes:

- Juan Julián Merelo, Universidad de Granada y miembro de la Oficina de Software Libre de Granada.
- Manuel Palomo Duarte, Universidad de Cádiz y miembro de la Oficina de Software Libre de la UCA (OSLUCA).
- Asun Sánchez Iglesias, Universidad de Málaga.
- F. Javier Aguirre, Universidad de Sevilla.

Descripción: En esta mesa redonda se tratará la experiencia en la organización del Concurso Universitario de Software Libre en diferentes Universidades del ámbito estatal español.

### **4) Proyecto Finalista: Tucan**

Participantes: José Francisco Lupión González, Francisco Salido Ruiz y José Manuel Cordero Rodríguez, de la Universidad de Málaga.

Descripción: Gestor gráfico multiplataforma para páginas de descarga directa, como rapidshare o megaupload. Permitirá tanto descargar como subir archivos de forma automatizada.

## **5) Proyecto Finalista: eOPSOA**

Participantes: David Castellanos Serrano, de la Universidad de Castilla La Mancha.

Descripción: El proyecto eOPSOA consiste en el desarrollo de una herramienta software de código abierto basada en el entorno Eclipse, y que dará soporte a la metodología de certificación de Software Libre EOPSOA.

## **6) “Cómo convertirse en developer. De geek a hacker en 45 minutos”**

Ponentes: Alfonso de Cala y Juan Jesús Ojeda

Bio: Alfonso trabaja como Jefe de Área de Software Libre en SADESI (Junta de Andalucía) y es director técnico del proyecto Guadalinux.

Bio: Juan Jesús es responsable de proyectos en Emergya. Coordinador y desarrollador principal del proyecto Metadistros, miembro fundador de la Oficina de Software Libre de Las Palmas de Gran Canaria, ha colaborado y desarrollado en varias distribuciones como GNU/Linux Live, Guadalinux, Guadalinfo, SILU y Ubuntu.

Descripción: El paso de usuario y fan de linux a colaborador/desarrollador es complicado si no cuentas con alguien que te guíe. Miembros del equipo de Guadalinux explicarán las técnicas y disciplinas que debes conocer para dar el salto y convertirte en un miembro activo de la comunidad de Ubuntu Developers.

## **7) “Videojuegos, Universidad y Software Libre”**

Ponente: Manuel Palomo Duarte

Bio: Manuel es profesor en la Universidad de Cádiz y miembro destacado de la Oficina de Software Libre de la Universidad de Cádiz, la OSLUCA.

Descripción: El desarrollo de videojuegos es una disciplina reciente pero con una importancia cada vez mayor. El software libre proporciona herramientas de primer nivel, que empleadas en una metodología de desarrollo colaborativo facilitan enormemente su implantación práctica en la Universidad. La experiencia de la asignatura “Diseño de Videojuegos” en la Universidad de Cádiz demuestra cómo se puede establecer una simbiosis entre el mundo académico y la comunidad del Software Libre.

## **8) “El negocio del Software Libre en plena crisis, ¿Montamos nuestra startup?”:**

Ponente: Alberto Barrionuevo

Bio: Alberto Barrionuevo es un veterano empresario informático dedicado al

software libre y a la interoperabilidad informática que compagina su actividad empresarial con una actividad política significativa en el sector informático que le ha llevado a ostentar responsabilidades como la de presidente de la FFIL, presidente y fundador de Andalibre, auspiciador y miembro de la junta directiva de ASOLIF, entre otras.

Descripción: Análisis del entorno económico y la implicación del mismo en los negocios de software libre. ¿Son más competitivos en tiempos difíciles? ¿Crean/ pierden más empleo? ¿Qué ventajas tiene el software libre frente al privativo en épocas de crisis? ¿Es la crisis la gran oportunidad para el software libre? ¿Es momento de montar una empresa de software libre? ¿Es momento de trabajar en una de las existentes?

## **9) "Sentido común y software libre":**

-Ponente: Carlos Parra Camargo

-Bio: Subdirector de operaciones en Emergya. Carlos ha coordinado la creación e implantación de distintas soluciones basadas en software libre. Entre otras destacan Guadalinux, Linex SP, Guadalinfo, entre otras.

-Descripción: El siglo XXI ha empezado con grandes expectativas en la innovación, el conocimiento y la comunicación. ¿La razón? La tecnología. Los avances en torno a las herramientas están cambiando las formas de pensar de empresas, gobiernos e incluso hogares.

## Viernes 8 de Mayo de 2009

Horario	Ponentes	Título
<b>8h30 a 9h</b>	Registro y acreditaciones	Registro y acreditaciones
<b>9h a 9h30</b>	F. Javier Aguirre (Universidad de Sevilla)	"Asociación SUGUS GNU/Linux"
<b>9h30 a 10h</b>	Emilio José Rodríguez Posada (Universidad de Cádiz)	Proyecto Finalista: AVBOT
<b>10h a 10h30</b>	Luis Antonio González Jaime, Ricardo Juan Palma Durán (Universidad de Granada)	Proyecto Finalista: Cool Imaging Project
<b>10h30 a 11h30</b>	José E. Marchesi (GNU España)	"Software Libre y el Proyecto GNU"
<b>11h30 a 12h</b>	Descanso	
<b>12h a 12h45</b>	Alberto Barrionuevo (Foundation for a Free Information Infrastructure - FFII, España)	"Patentes de Software: Parte de guerra a Mayo de 2009"
<b>12h45 a 13h</b>	Álvaro López Ortega (Octality)	"Ayudando a Internet a estar en forma"
<b>13h a 13h45</b>	III Concurso Universitario de Software Libre	Entrega de Premios
<b>14h30 a 16h</b>	Almuerzo	
<b>16h a 16h45</b>	Llorenç Pagés Casas (Novática y UPGRADE)	"El conocimiento libre desde la perspectiva de ATI y Novática"
<b>16h45 a 17h30</b>	Andrés Chacón (GUGMS)	Por determinar

## **Descripciones:**

### **1) Asociación SUGUS GNU/Linux**

Ponente: F. Javier Aguirre, miembro y Presidente de la Asociación SUGUS GNU/Linux de la Universidad de Sevilla.

Descripción: Introducción a la Asociación Universitaria SUGUS GNU/Linux, asociación que impulsa, desarrolla y difunde el Software Libre en la Universidad de Sevilla.

### **2) Proyecto Finalista: AVBOT**

Participante: Emilio José Rodríguez Posada, de la Universidad de Cádiz.

Descripción: El proyecto Avbot consiste en un bot para detectar ediciones maliciosas en Wikipedia.

### **3) Proyecto Cool Imaging Project:**

Participantes: Luis Antonio González Jaime y Ricardo Juan Palma Durán, de la Universidad de Granada.

Descripción: Desarrollo de un sistema multiplataforma para la caracterización y tratamiento de imágenes digitales mediante la extracción de rasgos, haciendo especial énfasis en el campo de la biomedicina.

### **4) "Software Libre y el proyecto GNU":**

Ponente: José E. Marchesi

Bio: José E. Marchesi es un activista de GNU desde hace tiempo. En 1999 fundó GNU España, y posteriormente contribuyó en la creación de GNU Italia y GNU México. Su experiencia como mantenedor de software de GNU se plasma en GNU gv, GNU Ghostscript, GNU Ferret y GNU PDF. José desarrolla su actividad profesional en la industria espacial, escribiendo software para la Agencia Espacial Europea.

Descripción: Exposición detallada e instructiva de los aspectos más importantes del movimiento de software libre y su relación con el Proyecto GNU. Cubre los orígenes del movimiento, las bases éticas e ideológicas en las que está basado, su trayectoria hasta el presente y los desafíos actuales con que se enfrenta la comunidad (el peligro de las patentes, introducción en el mercado, etc)

## **5) "Patentes de Software: Parte de Guerra a Mayo de 2009":**

Ponente: Alberto Barrionuevo

Bio: Alberto Barrionuevo es un veterano empresario informático dedicado al software libre y a la interoperabilidad informática que compagina su actividad empresarial con una actividad política significativa en el sector informático que le ha llevado a ostentar responsabilidades como la de presidente de la FFII, presidente y fundador de Andalibre, auspiciador y miembro de la junta directiva de ASOLIF, entre otras.

Descripción: Revisión del estado de la legalización de las patentes de software en Europa. Se analizarán los tres movimientos que existen a nivel político que tienen por objeto final la legalización de las patentes de software: el confidencial acuerdo diplomático internacional ACTA, la resolución sobre patentabilidad del software en la Junta Extendida de Apelaciones de la Oficina Europea de Patentes, y la propuesta en actual discusión en el Consejo de la Unión Europea.

## **6) "Ayudando a Internet a estar en forma" :**

Ponentes: Álvaro López Ortega

-Bio: Álvaro es desarrollador líder y fundador del proyecto Cherokee - un servidor web moderno de alto rendimiento; también es desarrollador de GNU, GNOME y OpenSolaris. Actualmente es CTO de Octality. Anteriormente, trabajaba en Sun Microsystems como Technical Lead de Solaris Express.

Descripción: Se trata de un examen de la relación entre el Software Libre e Internet: su interacción, interdependencia y desarrollo. Teniendo en cuenta la actual tendencia de los usuarios hacia el consumo de SaaS (Software as a Service), es realmente interesante ver qué consecuencias tiene la citada relación. Por otro lado, se abordarán algunos aspectos más técnicos sobre el desarrollo de aplicaciones modernas en Internet con Software Libre, principalmente el trabajo desarrollado desde el proyecto Cherokee.

## **7) Entrega de Premios del III Concurso Universitario de Software Libre:**

Descripción: Este espacio estará reservado a la entrega de premios del III Concurso Universitario de Software Libre.

## **8) "El conocimiento libre desde la perspectiva de ATI y Novática"**

-Ponente: Llorenç Pagés Casas

-Bio: Llorenç es director de la revista Novática y de la revista digital en línea de

los profesionales informáticos europeos, UPGRADE.

-Descripción: Creada en 1967, ATI es la asociación más dinámica y numerosa de las existentes en el sector informático español contando con una amplia proyección internacional.

La evolución de las actividades de ATI ha venido reflejando a lo largo del tiempo la necesidad de adaptarse a un mundo cada vez más global donde la cooperación en el ámbito internacional se hace cada día más necesaria. Al mismo tiempo, consecuencia de la llegada de estos “nuevos tiempos”, el sector afronta nuevos retos, entre los cuales merece destacarse, por su interrelación con el tema que nos ocupa, el de las patentes de software.

En cuanto a la línea editorial de Novática y UPGRADE destaca su amplio apoyo al conocimiento libre en general y al software libre en particular. Desde hace más de una década hemos venido editando numerosas monografías de carácter internacional sobre estos temas. Nuestros planes futuros se dirigen no solamente a mantener sino a reforzar esta tendencia.

## **9) Título por determinar**

Ponente: Andrés Chacón

Bio: Andrés es miembro de GUGMS, Grupo de Usuarios de GNU/Linux Madrid Sur.

Descripción:

# **Anexo I: Descripciones de los proyectos finalistas**

---

## **Proyecto AVBOT**

*Emilio José Rodríguez Posada – Universidad de Cádiz.*

Wikipedia es un proyecto que ha cosechado gran éxito gracias a su naturaleza colaborativa. Sin embargo no todas las aportaciones son beneficiosas. AVBOT es un robot que corrige ediciones maliciosas.

### **¿Qué es Wikipedia?**

Wikipedia es un proyecto para la creación de una enciclopedia libre permitiendo a los visitantes modificar el contenido de las páginas, proporcionando un entorno de colaboración extrema. Sin embargo, es sensible a ataques, pues cualquier persona puede realizar modificaciones maliciosas. A estos cambios se les conoce como vandalismos.

### **El problema del vandalismo**

Conforme Wikipedia ha incrementado su popularidad, el problema del vandalismo se ha agravado. Para solucionarlo se diseñaron herramientas semiautomáticas, pero seguía siendo una tarea tediosa para un humano. Como ya tenía experiencia en la programación de bots para Wikipedia, me propuse como reto realizar uno que revirtiese ediciones maliciosas de manera totalmente automática.

### **¿Cómo funciona?**

Cada vez que alguien modifica un artículo, aparece reflejado en una lista de cambios recientes, que podemos consultar. Con estos datos el robot consulta el texto anterior y posterior al cambio, comparándolos. Entonces, un módulo de análisis comprueba la aparición de palabras malsonantes mediante una lista de expresiones regulares configurable. Cada expresión cuenta con un peso asociado de modo que si la suma de los pesos provocados por una edición supera un determinado umbral, ésta se considera vandalismo y se revierte el artículo de Wikipedia a su estado anterior. Tanto las expresiones como los pesos han sido mejorados con la experiencia de varios meses de ejecución.

Otro tipo de edición maliciosa son los blanqueos, en las que un usuario elimina parcial o totalmente el contenido de un artículo. Esto es detectable calculando el porcentaje de texto retirado y revirtiendo si se supera cierta cifra.

Por cuestiones de eficiencia, dada la enorme cantidad de ediciones que recibe la Wikipedia en español (aproximadamente 30.000 al día) ha sido necesario realizar distintas optimizaciones al sistema como el uso de hilos para paralelizar el trabajo y la precompilación de la lista de expresiones regulares.

## **Conclusiones**

En estos últimos meses, ha acumulado más de 5000 horas de ejecución y reparado más de 100.000 vandalismos, evitando una gran cantidad de horas de trabajo a la comunidad de Wikipedia en español. El proyecto ha resultado ganador en la Fase Local (Cádiz) del Tercer Concurso Universitario de Software Libre.

Más información en <http://avbot.blogspot.com>

## **Proyecto GECO**

*Daniel García Moreno – Universidad de Sevilla.*

GECO es un gestor de contraseñas distribuido. Hoy en día tenemos muchas contraseñas diferentes para diferentes servicios webs, correos, cuentas en diferentes máquinas, etc. por esto es necesario gestionar las contraseñas, no podemos recordarlas todas.

Pero en el momento en el que no recordamos una contraseña esta tiene que estar almacenada en alguna parte. El problema de los gestores de contraseñas tradicionales es que no dispones de movilidad, GECO pretende dar solución a este problema ofreciendo diferentes servidores de contraseñas criptográficamente seguros.

El proyecto surgió de una necesidad personal y prácticamente desde el comienzo de este lo estoy utilizando para gestionar mis contraseñas. GECO sigue una arquitectura cliente servidor dando la posibilidad de conectar diferentes clientes con diferentes servidores. Actualmente existe un servidor xmlrpc y tres clientes (terminal, web y gtk).

Más información en <http://danigm.net/geco>

# Proyecto Tucan Manager

*José Francisco Lupión González - Universidad de Málaga.*

*Francisco Salido Ruiz - Universidad de Málaga.*

*José Manuel Cordero Rodríguez - Universidad de Málaga.*

Tucan es un proyecto de código abierto que pretende homogeneizar el acceso a los servicios de descarga directa. No solo simplificando el uso a los usuarios que descargan, sino también a aquellos que suben contenidos.

Programado en Python y haciendo uso de las librerías gráficas GTK, es una aplicación de uso sencillo que se integra perfectamente en la mayoría de los escritorios Linux. Pero como no solo de Linux vive el software libre, Tucan es multiplataforma y dispone también de un instalador para MS Windows.

## **Motivaciones:**

La idea tras los servicios como Megaupload o Rapidshare es bastante simple:

*"Quiero descargar, pero quiero hacerlo ahora."*

El usuario, normalmente, no desea comenzar una descarga hoy y que termine la semana próxima. Esto puede parecer una situación extrema, pero es algo común en redes p2p, mas aun si lo que se pretende descargar es poco habitual.

El concepto de sistema distribuido subyacente en las redes p2p es muy interesante, pero al final las implementaciones suelen depender de servidores, ya sea para buscar nodos o para buscar contenidos.

Si tenemos que depender de servidores centralizados, ¿Por qué no aprovecharlos?

La gran ventaja de los servicios de descarga directa no es que al descargar algo se tarde menos que usando p2p, ya que no siempre ocurre así, sino la de tener acotado el tiempo de descarga.

No hay nada que desespere mas a un usuario que una estimación engañosa sobre cuanto va a tardar algo, porque tendrá que estar pendiente de si ha terminado o no.

## Estado del proyecto:

El desarrollo del proyecto Tucan es muy ambicioso, para el concurso se propuso implementar el gestor de descargas y subidas, pero están previstas mas funcionalidades para el futuro.

**-Primera fase:** Implementación de descargas.

Estas funcionalidades son, desde hace tiempo, estables y probablemente las que están haciendo de Tucan una aplicación popular en la comunidad del software libre.

**-Segunda fase:** Implementación de subidas.

Actualmente se están implementando las subidas, algo que probablemente no interese al usuario medio, pero que aumentara la cantidad de contenidos y el acceso a estos.

**-Tercera fase:** Implementación de búsquedas.

Para poder crear un motor de búsquedas, primero debemos finalizar las subidas. Una vez tengamos una buena comunidad de "uploaders", Tucan indexará los contenidos de las subidas y los pondrá a disposición de los usuarios.

Imagina no tener que buscar mas enlaces en foros o blogs, sino tenerlo todo organizado y disponible en la misma aplicación que usaras para descargarlo.

O poder suscribirte a una serie y que te lleguen avisos sobre nuevas publicaciones.

Ese es el objetivo de Tucan.

Mas información en:

<http://tucaneando.wordpress.com>

# Proyecto eOPSOA

*David Castellanos Serrano - Universidad de Castilla La Mancha.*

Es común que los sectores críticos al Software Libre postulen que éste es de menor calidad que su contrapartida propietaria. Sin desmerecer a proyectos de excelente calidad, es verdad que la atención a la calidad es una de las asignaturas pendientes en el mundo del Software Libre. Realizar pruebas es aburrido, se pierde tiempo y es poco gratificante, además que es inherentemente difícil.

Mi proyecto en el III CUSL se llama eOPSOA, y es una herramienta que permitirá a los proyectos de Software Libre mejorar gracias a la metodología de calidad OPSOA (Open SOurce Assesstement). Creada por los profesores de la UCLM Elena Navarro y Francisco Montero, tiene como objetivo certificar que un programa cumple una serie de requisitos de usabilidad, funcionalidad y mantenibilidad. eOPSOA permitirá a los proyectos analizar su aplicación, ahorrando una cantidad ingente de tiempo y esfuerzo.

eOPSOA es una herramienta ambiciosa porque examina varios aspectos fundamentales de la calidad del software. El estudio de la usabilidad se hace completando una serie de cuestionarios que expondrán características de interés del programa. La descripción funcional se realiza mediante la especificación de los Casos de Uso del programa. Respecto a la mantenibilidad y seguridad se integrarán herramientas de análisis estático del código, como puedan ser CCCC, RATS o JavaNCSS.

Quien haya testeado alguna vez la funcionalidad de una aplicación, sabrá que no es una tarea trivial. eOPSOA será de gran ayuda para los testers porque les permitirá organizar de forma ágil sus tests de pruebas, archivar sus resultados y estudiar la evolución de los programas sujetos a estudio. Pero eOPSOA no se queda ahí, sino que en un futuro, y a partir de la definición de los Requisitos Funcionales de un programa, podrá generar de forma automática una propuesta de conjuntos de tests de pruebas que sin lugar a dudas, ahorrará una cantidad brutal de trabajo. Se está estudiando integrar herramientas de testeo GUI como Dogtail de Red Hat, para hacer aún más fácil el análisis funcional de las aplicaciones.

Una vez finalizado el análisis, eOPSOA mostrará una puntuación y una serie de consejos que los desarrolladores podrán utilizar para mejorar la calidad de sus aplicaciones.

eOPSOA está programada en Java, se ejecuta sobre OpenJDK 6 y se distribuye como un plugin para Eclipse. Si quieres saber más, tenemos un blog donde se documenta el proceso de desarrollo y una forja donde está alojado el

repositorio del proyecto. Si te parece interesante mi proyecto y quieres echar una mano, bienvenido!, te espero en la forja :-)

Más información en <http://eopsoa.blogspot.com>

## **Proyecto Digital Coach**

*Andoni Morales Alastruey - Universidad Politécnica de Madrid.*

### **Introducción**

LongoMatch es un proyecto de Software Libre cuyo objetivo es ofrecer una herramienta para el análisis por vídeo de encuentros deportivos. Su función es la de ayudar a técnicos y entrenadores a realizar estudios técnico/tácticos de un partido. LongoMatch permite marcar segmentos de vídeo y clasificarlos por categorías para poder acceder a ellos de forma instantánea. Con un simple click, permite visualizar cualquier jugada del partido que hayamos añadido con anterioridad a la base datos, pudiendo ajustar finamente el tiempo de inicio y fin de cada una. Además, incluye un conjunto de herramientas que facilitan la presentación de los resultados del análisis como son la generación de series de imágenes de una jugada, listas de reproducción, exportación de jugadas a nuevos vídeos o la generación de archivos CSV para estadísticas, entre muchas otras.

### **Motivación**

En el deporte de alto nivel, el uso de las nuevas tecnologías es cada vez más habitual a la hora intentar mejorar el rendimiento de un equipo o de un deportista. En los deportes de equipo con un alto componente táctico, como el hockey hierba, el baloncesto o el rugby, se hace uso del vídeo para analizar el juego, tanto del propio equipo como el del equipo contrario, para plantear estratégicamente el encuentro de la mejor forma posible.

Hasta hace poco, los entrenadores realizaban los análisis manualmente, anotando en un bloc de notas los tiempos de las jugadas importantes, teniendo que posicionar manualmente el vídeo cada vez que se quería visualizar una de esas jugadas. Si se quería realizar un montaje con las jugadas más relevantes del partido, debían recurrir a un editor externo. Además las estadísticas de un partido se generaban aparte usando hojas de cálculo.

Entonces, para mejorar la productividad, surgió la idea de crear un programa que integrase todas estas herramientas, reduciendo

considerablemente el tiempo que se empleaba para el análisis por vídeo de un encuentro.

Actualmente existen dos programas de software privativo con esta finalidad, pero su coste es elevadísimo, variando entre los 3000€ y los 10000€... un precio que muchos clubes no se pueden permitir.

LongoMatch nace, por lo tanto, con la intención de ser el primer proyecto que ofrezca una solución libre y gratuita para el estudio y análisis de encuentros deportivos por vídeo, permitiendo así que todos los equipos puedan competir en igualdad de condiciones.

## **Funcionamiento**

En el análisis por vídeo, el tiempo es el factor más determinante, necesitando marcar jugadas de la forma más rápida y efectiva. LongoMatch se ha diseñado para que sea una herramienta intuitiva y fácil de usar, para maximizar así el rendimiento de los técnicos que se encargan de realizar el análisis.

El programa se estructura en proyectos, uno para cada archivo de vídeo/partido a estudiar, que se almacenan en la base de datos del programa. Además, cada proyecto tiene su propia plantilla que define las categorías a estudiar, de tal forma que sea configurable para cualquier tipo de deporte o análisis. El análisis se puede descomponer en tres fases, para las que LongoMatch ofrece sus correspondientes herramientas.

## **Marcado de jugadas**

La primera fase del análisis consiste en marcar las jugadas relevantes del partido. Para ello, LongoMatch dispone de una serie de botones que permiten marcar fácilmente cada una de las jugadas. Se puede acceder a la lista de jugadas a través de un árbol desplegable, que las muestra organizadas por categorías.

## **Análisis detallado**

La segunda fase del análisis consiste en revisar todas las jugadas, suprimiendo las que no sean necesarias y añadiendo alguna que nos hayamos dejado durante la fase de marcado. Además, en esta fase se ajustan los tiempos de las jugadas, mediante el *timeline*.

## Presentación de los resultados

La última fase del análisis consiste en extraer toda la información del análisis y exportarla en diferentes formatos según lo que deseemos hacer. Para ello, LongoMatch ofrece 4 herramientas:

- 1.** Listas de reproducción: Permiten juntar varias jugadas una lista para poder verlas una detrás de otra.
- 2.** Exportación de listas de reproducción a un nuevo archivo de vídeo: Permite crear un nuevo vídeo con las jugadas de una lista de reproducción para poder enseñarlo a los jugadores.
- 3.** Exportación de jugadas a series de imágenes: Genera un serie de imágenes en formato PNG con intervalo de captura variable, con las que podemos trabajar mediante un editor de imágenes, añadiendo la información que consideremos necesaria.
- 4.** Exportación de proyectos a archivos CVS: Permite realizar estudios estadísticos a partir de los datos recogidos en la dos fases anteriores.

## Una aplicación multiplataforma basada en Gstreamer

Uno de los requisitos no funcionales del proyecto es que fuese una aplicación multiplataforma, ya que un alto porcentaje de los usuarios potenciales usan Windows y Mac OS X. Por esto, LongoMatch está basado en Mono, GTK+, db4o, todos ellos proyectos de Software Libre que proporcionan binarios para dichas plataformas.

La decisión sobre el *framework* multimedia a utilizar fue mucho más difícil, ya que en un principio GStreamer es multiplataforma también, pero para Mac OS X no proporcionan binarios y para Windows no proporcionan ni binarios ni un método de compilación. Además, apenas existen proyectos que usen GStreamer en dichas plataformas.

Al decantarse por usar Gstreamer, LongoMatch es, por lo tanto, uno de los primeros proyectos en apostar por GStreamer como *framework* multimedia único en todas sus plataformas, junto con Elisa y SongBird. Los esfuerzos de LongoMatch por portar GStreamer a Windows y Mac OS X han derivado en un nuevo proyecto en colaboración con Andrés Colubri: GStreamer Win&MacBuild. Con este proyecto, somos los primeros en ofrecer binarios funcionales y actualizados de GStreamer para Windows ( y en futuro muy cercano para Mac OS X también). Además ofrecemos un entorno de compilación completo para Windows, que permite compilar tanto GStreamer como sus dependencias externas.

Este proyecto ha tenido una excelente acogida en la comunidad y está sirviendo para que proyectos como pidgin-vv y advene migren sus *backend* basados en GStreamer a Windows.

## Resultados

LongoMatch se encuentra actualmente en su versión 0.14 y es lo bastante estable como para ser utilizado a nivel profesional. Varios clubes de grandes ligas de hockey y rugby, entre otros, están ya usando LongoMatch para el análisis de partidos, lo que prueba que el programa cumple con los objetivos que se plantearon en su inicio.

El futuro de LongoMatch pasa por terminar la portabilidad a Mac OS X y la adición de nuevas características como es el soporte para análisis en directo, capturando directamente desde un cámara o usar reconocimiento de voz para el marcado de jugadas. A finales de este año está planeado el lanzamiento de la primera versión estable, la 1.0, una vez se hayan conseguido los objetivos descritos anteriormente.

Más información en: <http://www.ylatuya.es>

## Proyecto Cool Imaging Project

*Luis Antonio González Jaime – Universidad de Granada.*

*Ricardo Juan Palma Durán – Universidad de Granada.*

## Motivación y objetivos

Al igual que los ordenadores e Internet pasaron a ser algo cotidiano, las imágenes también han pasado a formar parte de nuestra vida diaria: las cámaras digitales o dispositivos similares son habituales hoy día habiendo impulsado, así pues, una amplia gama de ámbitos donde el usuario final ha podido beneficiarse del tratamiento digital de imágenes.

Aplicaciones de reconocimiento facial, reconocimiento de matrículas, seguridad, etc., son claros ejemplos de la repercusión que el tratamiento digital de imágenes ha conseguido en nuestra sociedad. El tratamiento digital de imágenes es un campo abierto, donde ciencia y tecnología interactúan para ofrecernos día tras día nuevas herramientas, con aplicaciones que se extienden

desde el mero ocio hasta la más pura investigación científica.

Dentro de este panorama, nuestro objetivo es el de contribuir al desarrollo científico, mediante un proyecto de caracterización de imágenes mediante la extracción de rasgos basados en contenido, donde se puedan realizar estudios tanto globales como locales. La idea inicial tuvo su origen en la posibilidad de crear una herramienta de caracterización de imágenes aplicable al campo de la biomedicina, para así ayudar a los profesionales médicos en su labor profesional. Sin embargo, dado que entendemos la caracterización de imágenes como un proceso que debería ser independiente del campo en el que se aplicase, decidimos abstraer el problema, optando por el diseño de una aplicación de carácter no sólo más general, sino también ampliable, que permitiera la incorporación de nuevas técnicas y algoritmos de caracterización.

## **Resultados**

Partiendo de las motivaciones anteriores, dos han sido los pilares básicos sobre los que se ha construido Cool Imaging, a saber: facilidad de uso y extensibilidad. Para ello, se elegí el framework conocido como Rich Client Platform (RCP) de Eclipse.

Este framework proporciona al desarrollador un soporte de fácil uso para desarrollar aplicaciones fácilmente extensibles mediante un sistema de plugins, así como para implementar interfaces gráficas profesionales y homogéneas.

Actualmente Cool Imaging es una herramienta de fácil uso, cuya funcionalidad puede ser extendida de forma sencilla gracias al sistema de plugins. Complementos que pueden ser añadidos a la aplicación de forma externa, sin necesidad de recompilarla o reinstalarla.

Cool Imaging permite al usuario llevar a cabo tratamiento digital de imágenes, tanto a nivel global como local, ofreciendo un repertorio de operaciones de todo tipo: filtrado de imágenes, operaciones lógicas y aritméticas, tratamiento del color, ... Gracias a su intuitiva interfaz, la realización de operaciones está al alcance de un par de clicks de ratón.

El soporte de tratamiento digital de imágenes no se queda ahí Cool Imaging puede llevar a cabo procesamiento de lotes de imágenes: el usuario es capaz de definir tanto paquetes de imágenes como cadenas de operaciones, y procesar las imágenes de los paquetes mediante una o varias cadenas de operaciones.

Gracias al sistema de plugins, el usuario puede añadir nuevas operaciones de tratamiento de imágenes al sistema. Tal y como explicamos en nuestras motivaciones, el campo del procesamiento de imágenes está en continuo avance, de modo que la aplicación no puede construirse como un sistema cerrado. Cualquier nuevo algoritmo de tratamiento de imágenes puede ser añadido de forma externa a la aplicación, sin necesidad de reinstalarla o recompilarla.

El sistema de extensibilidad mediante plugins va mucho más allá. No sólo permite al usuario añadir nuevas operaciones al sistema, sino que permite añadir nuevos módulos completos de funcionalidad. Gracias a ello, en el futuro se podrá extender más aún la potencialidad de Cool Imaging. Dichos módulos, incluso, podrían ir orientados a distintas áreas del procesamiento de imágenes. Así el usuario podría tener una aplicación personalizada a sus necesidades, instalando para ello los plugins que considerara necesarios.

La interfaz gráfica de Cool Imaging es profesional y flexible. La arquitectura RCP subyacente nos ha permitido desarrollar una interfaz, no sólo amigable, sino también personalizable, de modo que el usuario puede adaptarla a sus necesidades sin apenas esfuerzo.

Su soporte multilingüe, además, no la limita a usuarios de habla hispana. Cool Imaging puede ser fácilmente traducida a otros idiomas, lo cual abre en gran medida el posible campo de usuarios de la aplicación.

Por último, su completo manual de ayuda en línea permite al usuario resolver fácilmente cualquier duda o problema que pudiera tener acerca del funcionamiento de la aplicación.

## **Futuro de Cool Imaging**

Actualmente, Cool Imaging se encuentra en continuo avance. Somos plenamente conscientes de que la aplicación avanza día a día la creación de nuevas operaciones o dar un mayor soporte multilingüe (traducción) son ejemplos de tareas llevadas a cabo permanentemente.

Cool Imaging es, ante todo, una herramienta de caracterización de imágenes. Aunque actualmente el módulo de caracterización de imágenes está en pleno desarrollo, estamos convencidos de que en breve estará finalizado. En pocas semanas, por tanto, podremos liberar una primera versión completa de Cool Imaging, que permitirá procesar imágenes digitales, tanto a nivel de tratamiento como de caracterización.

Tras ello, Cool Imaging seguirá avanzando: la fácil extensibilidad de la aplicación permitirá crear nuevos módulos de funcionalidad que se adapten a las necesidades de todo tipo de usuarios.

## Anexo II: Finalistas de la primera edición

---

### Sistemas

- **Primer premio: Porting de GCC a la arquitectura del microcontrolador PIC16F877** de *Pedro J. Ramírez Gutiérrez* de la Universidad de Málaga.
- **Premio finalista: Sharp Knocking** de *Miguel A. Pérez Valencia* y *Luis Román Gutiérrez* de la Universidad de Sevilla.

### Ocio y educación

- **Primer premio: SubDownloader** de *Iván García Cortijo* de la Universidad de Valencia.
- **Premio finalista: QtOctave** de *Pedro L. Lucas Rosado* de la UNED.

### Web

- **Primer premio: SWAML, Semantic Web Archive of Mailing Lists** de *Sergio Fernández López* de la Universidad de Oviedo.
- **Premio finalista: WebDevStudio - Entorno de Desarrollo Integrado Online** de *Israel Ortiz Flores* de la Universidad Politécnica de Madrid.

### Distribuciones

- **Primer premio: TCOS Clientes ligeros sobre Debian** de *Mario Izquierdo Rodríguez* de la Universidad de Valladolid.

### Mención especial a los siguientes proyectos por sus ideas y calidad:

- **Kana DS** de *Julio Gorgé* de la Universidad de Alicante. (Ocio y Educación).
- **SimProc** de *Óscar Gómez Garcí* de la Universidad de Castilla-La Mancha. (Ocio y Educación).
- **CoolTran** de *Diego Sevillano de Miguel* y *Javier García Palacios* de la Universidad de Valladolid. (Sistemas).
- **Konqueror con esteroides** de *Eduardo Robles Elvira* y *Daniel García Moreno* de la Universidad de Sevilla. (Sistemas).
- **Formulación Magistral** de *Alvaro Cortés Cabrera* de la Universidad Complutense de Madrid. (Sistemas).
- **Waltz - Icon Management System** de *Juan Colino Barrigón* y *Jorge Díez Rujas* de la Universidad de Valladolid. (Sistemas).
- **ColorStyler** de *Fernando Salom Carratalá* y *Victor Marco Boix* de la Universidad CEU Cardenal Herrera (Valencia). (Web).

## Anexo III: Finalistas de la segunda edición

---

### Mejor Proyecto Comunitario

- **Primer premio: Minirok**, realizado por *Adeodato Simó* de la *Universidad de Alicante*.
- **Premio Finalista: Zenphp**, realizado por *Juan Belón Pérez* de la *Universidad de Granada*.

### Mejor Proyecto Innovador

- **Primer premio: R4P**, realizado por *Luis Alberto Pérez García* y *Luis Ignacio Díaz del Dedo*, ambos de la *Universidad Europea de Madrid*.
- **Premio Finalista: Pigmeo**, realizado por *Adrián Bulnes Parra*, de la *Universidad de Oviedo*.

### Mejor Proyecto Educativo

- **Primer premio: XMLEye**, realizado por *Antonio García Domínguez*, de la *Universidad de Cádiz*.

### Premio Comunidad de Software Libre Morfeo

- **Psychosynth**, realizado por *Juan Pedro Bolívar Puente*, de la *Universidad de Granada*.

### Menciones Especiales

- **Ktutorial**: *Daniel Calviño Sánchez* de la *Universidad de Oviedo*
- **Pleim**: *David Vázquez Púa* de la *Universidad de Oviedo*.
- **Xpages**: *Miguel Serrano Milano* de la *Universidad de Valladolid*
- **Pro Evolution Chapping**: *Alejandro Castaño* y *Manuel Albarrán* de la *Universidad de Sevilla*

## Anexo IV: Patrocinadores de la primera edición

### Patrocinador principal:



**CENATIC** es el Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación con sede en Almendralejo (Badajoz), cuyo objetivo de promover el conocimiento del software basado en fuentes abiertas en la Administración y en los diferentes sectores de la sociedad.

### Patrocinadores:



**FIDETIA** es una Fundación docente y de investigación que pretende exclusivamente el interés público sin ánimo de lucro y cuyo ámbito de actuación está principalmente en Andalucía.



La **Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa (CICE)** nace de la voluntad de liderar y desarrollar la Segunda Modernización, con el objetivo de hacer de Andalucía una sociedad en la que el conocimiento se incorpore como valor al modelo de desarrollo económico y social.



La **Junta de Extremadura** es pionera en la implantación de soluciones basadas en software libre en escuelas y organismos de la región, así como en el desarrollo de la distribución *Linex*.



La compañía Innovación en Software Libre, Análisis y Desarrollo de Aplicaciones S.L. (**ISLANDA**) se crea como iniciativa de un grupo de empresas andaluzas líderes en el sector de las Tecnologías de la Información, para ofrecer al mercado una visión innovadora.



**Yerbabuena Software**, empresa de Base Tecnológica considerada de **Alto Potencial Innovador** (Ministerio de Industria); nombrada **empresa de Transferencia Tecnológica** por la Junta de Andalucía y la Reta; y dotada del **Proyecto Campus** por la Agencia de Innovación, Ciencia y Empresa, tiene el compromiso de acercar a las empresas, Instituciones y Sociedad en general las **Nuevas Tecnologías de forma sencilla y eficiente** con el fin de **mejorar su Excelencia**.

## Anexo V: Patrocinadores de la segunda edición

### Patrocinador Principal:



La **Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa (CICE)** nace de la voluntad de liderar y desarrollar la Segunda Modernización, con el objetivo de hacer de Andalucía una sociedad en la que el conocimiento se incorpore como valor al modelo de desarrollo económico y social.

### Patrocinador Oro:



IAVANTE  
CONSEJERÍA DE SALUD

**AVANTE** es la Fundación para el Avance Tecnológico y Entrenamiento Profesional. Es una fundación perteneciente a la Consejería de Salud de la Junta de Andalucía dedicada al entrenamiento de profesionales sanitarios y a la investigación y desarrollo de tecnologías innovadoras aplicadas a la gestión del conocimiento y la aplicación de estas al ámbito

de la salud.



**CENATIC** es el Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación con sede en Almendralejo (Badajoz), cuyo objetivo de promover el conocimiento del software basado en fuentes abiertas en la Administración y en los diferentes sectores de la sociedad.

### Patrocinadores Plata:



**FIDETIA** es una Fundación docente y de investigación que pretende exclusivamente el interés público sin ánimo de lucro y cuyo ámbito de actuación está principalmente en Andalucía.

La **Junta de Extremadura** es pionera en la implantación de soluciones basadas en software libre en escuelas y organismos de la región, así como en el desarrollo de la distribución *Linex*.

## Contacto

---

Más información en el apartado de prensa de la página web (<http://www.concursosoftwarelibre.org/0809/prensa>)

Para cualquier **información adicional**, póngase en **contacto** con nosotros a través del correo electrónico:

**contacto ARROBA concursossoftwarelibre.org**