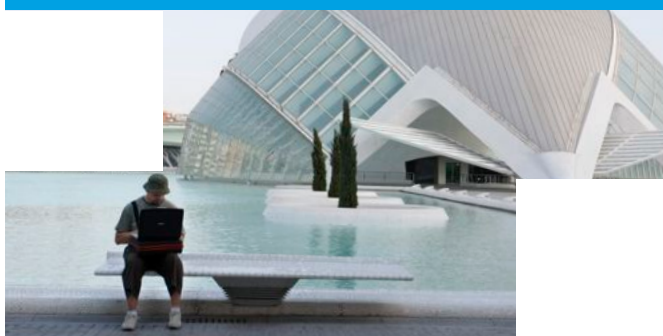
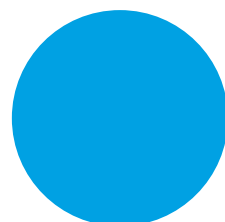


Índice



Qué es Campus Party	pág. 04
Carta del director	pág. 06
Iron Geek	pág. 08
Contenidos destacados	pág. 09
· Ciencia	pág. 09
· Creatividad	pág. 11
· Innovación	pág. 13
· Campus Verde	pág. 15
· Proyecto BOINC	pág. 13
Campuseros Presentan	pág. 16
Ponentes principales	pág. 17
Agenda del periodista	pág. 21
Plano del evento	pág. 22
Contactos de comunicación	pág. 23



Campus
Party™

Social Media

Innovación

Blogs **Ciencia**

Steve Wozniak **Cultura digital**

65.000 Campuseros

Oliviero Toscani **Héroes del futuro**

Campuseros Presentan

Astronomía **IronGeek**

Creatividad Vídeo

Internet Software





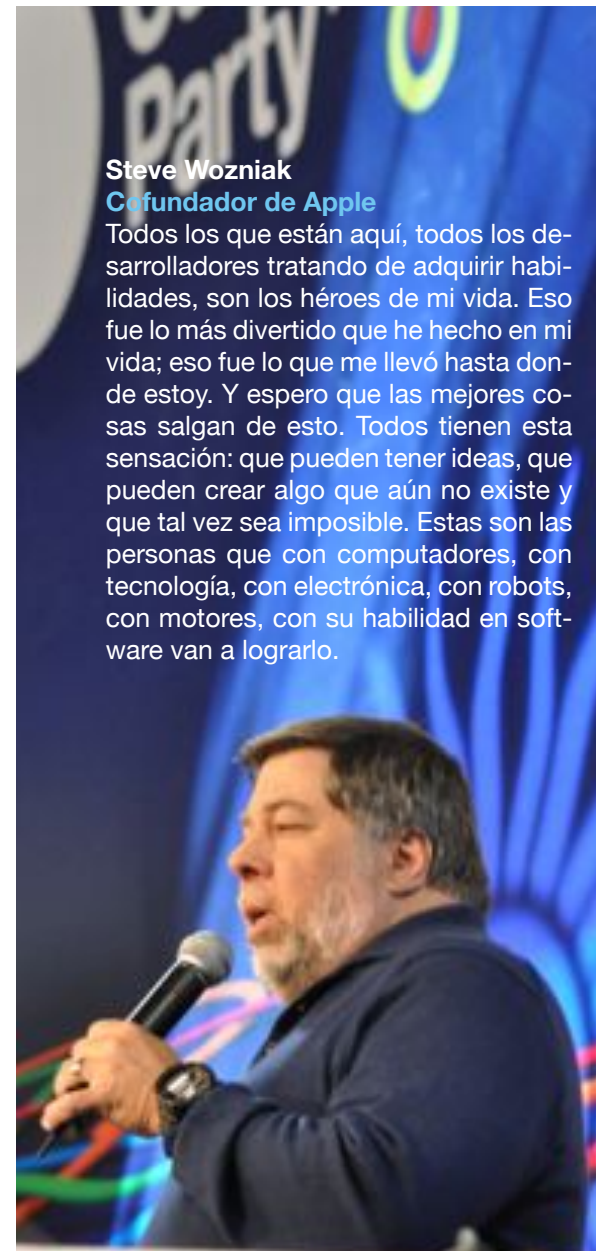
Jon "Maddog" Hall
Director Ejecutivo de Linux International

La primera vez que alguien viene a Campus Party se ve sobrepasado. No es como ningún otro evento al que haya asistido. Por una parte se parece a una LAN Party, con su acceso a Internet de alta velocidad. Pero también es una oportunidad para que la gente joven escuche a ponentes de interés e interactuar con ellos.



Jean François Clervoy
Astronauta, ESA (Agencia Espacial Europea)

Jóvenes, estudiantes, creativos, demuestran en Campus Party que la tecnología une a la gente... Estar frente a un monitor no significa estar solo... y eso se ve aquí.



Steve Wozniak
Cofundador de Apple

Todos los que están aquí, todos los desarrolladores tratando de adquirir habilidades, son los héroes de mi vida. Eso fue lo más divertido que he hecho en mi vida; eso fue lo que me llevó hasta donde estoy. Y espero que las mejores cosas salgan de esto. Todos tienen esta sensación: que pueden tener ideas, que pueden crear algo que aún no existe y que tal vez sea imposible. Estas son las personas que con computadores, con tecnología, con electrónica, con robots, con motores, con su habilidad en software van a lograrlo.



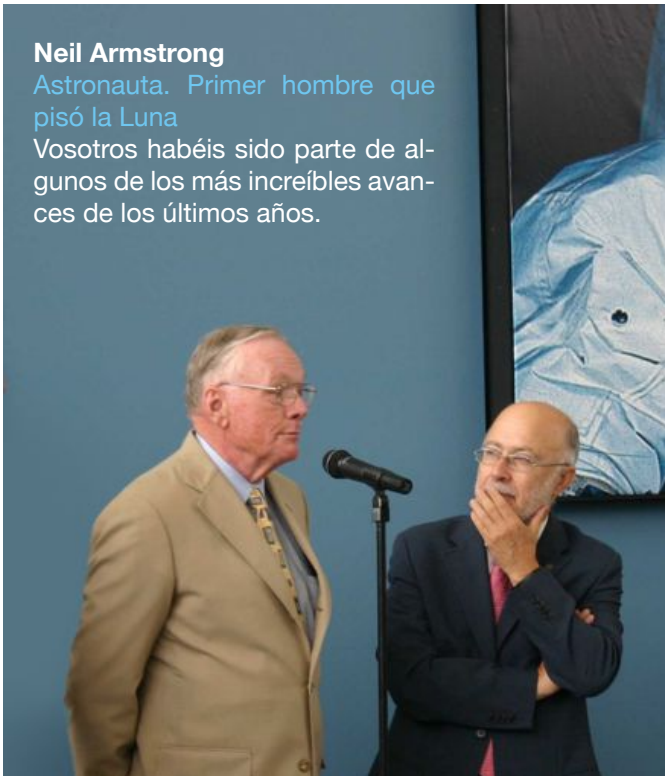
Neelie Kroes
Vicepresidenta de la Comisión Europea
Comisaria para la Agenda Digital

Animo a los campuseros a que se conviertan en los profesores de la generación anterior en cuanto a tecnología, cultura y ocio digital.

Neil Armstrong

Astronauta. Primer hombre que pisó la Luna

Vosotros habéis sido parte de algunos de los más increíbles avances de los últimos años.



Al Gore

Ex-vicepresidente de EEUU y Premio Nobel de la Paz
Campus Party representa lo mejor de nuestro futuro. Internet es vuestro.



Rudolph Giuliani

Ex-alcalde de Nueva York

Campus Party nos muestra los avances tecnológicos que veremos en el futuro.



Tony Guntharp

Fundador de SourceForge

Es impresionante... Me ha impactado el tamaño de Campus Party, de sus conferencias, sus participantes. Todo, desde el alojamiento, al lugar donde se celebran las conferencias, hasta los coordinadores del área de software libre son de primer nivel.



INNOVACIÓN EN CONSTANTE MOVIMIENTO

Albert Einstein, uno de los más geniales científicos que ha dado la historia de la humanidad y personaje proclive a la creación de aforismos, afirmaba que “la única fuente de conocimiento es la experiencia”. Probablemente el único físico capaz de convertir una fórmula matemática en un icono (el $E=mc^2$ aparece impreso en tantas camisetas como Bart Simpson) habría sido de vivir en nuestros días un entusiasta usuario de Internet. Y probablemente, si nos permitimos la licencia de seguir con las aporías históricas, también habría impulsado a través de la Red conceptos como el de la Innovación Abierta.

El término Open Innovation, acuñado por el profesor de Harvard Henry Chesbrough, ha venido utilizándose para definir procesos empresariales en los que las compañías ampliaban su foco de investigación para incluir en sus líneas de innovación y desarrollo a elementos externos a las propias firmas. Pero el concepto ha escapado de sus propios márgenes definitorios para convertirse en un espacio común que engloba aquellos proyectos innovadores surgidos gracias a la colaboración entre distintos agentes (empresas, instituciones, universidades, usuarios) y, en un sentido amplio, para caracterizar una forma de trabajo que aprovecha las sinergias de distintas disciplinas y los conocimientos de muchas personas orientadas hacia un fin común. Y sobre eso en Campus Party tenemos experiencia.

Lejos de las miradas mediáticas que iluminan a las grandes figuras que nos visitan en cada edición –Steve Wozniak, Oliviero Toscani, o el experto en robótica Bob Allen, entre otros este año- y cuyas aportaciones a la innovación o la creatividad digital resultan más o menos conocidas por todos, hay un movimiento en Campus Party, tal vez menos espectacular a los ojos del gran público pero que conforman el alma del evento. Se trata de la innovación que aportan los propios campuseros.

La innovación tiene mucho que ver con la actitud inconformista de los jóvenes y su capacidad para completar con la imaginación aquello que todavía no es, que tiene que formarse. Innovar es compartir y saber leer en los aportes de los otros las claves para avanzar en los proyectos propios. De ahí que la transferencia de conocimiento, impulsada por el

avance de las nuevas tecnologías, es uno de los puntos de apoyo esenciales de nuestro evento.

Unamuno afirmaba que quien no transmite sus conocimientos adolece de una “detestable avaricia intelectual”. Durante esta semana vamos a hacer visible justo lo contrario de esta afirmación: mostraremos de nuevo que la generosidad de los campuseros a la hora de enseñar sus proyectos e ideas es su mayor aval, que la nueva cultura digital en red redefine áreas de conocimiento, la comunicación social, el trabajo en colaboración o las visiones empresariales.





Robots en globos y robots con los pies en la tierra... incluso robots para ayudar a caminar a los humanos. La innovación en este campo llega de la mano de Bram Vanderborght, de la Vrije Universiteit de Bruselas, un campusero que, tras ganar un premio en Campus Party Europa, explicará en Valencia cómo las máquinas estarán en un futuro inminente al servicio del ser humano. La denominada robótica asistencial llega a abrir una vía de investigación que explora desde robots mayordomos para tareas domésticas a prótesis robóticas que hagan más sencilla la vida de personas con discapacidades.

Innovar es también, qué duda cabe, atreverse a experimentar. Y la experimentación es precisamente el territorio de elMur.net, un proyecto de creación colectiva que pretende crear un diálogo audiovisual alrededor del planeta y que ayude a construir un mundo mejor.

En esta línea hemos animado a los campuseros españoles a participar con nosotros en un acción especial: el proyecto Rosseta@Home en el que en colaboración con las Universidades de Berkeley y Washington y mediante la computación distribuida, compartiremos el tiempo en el que nuestro ordenador no está funcionando a pleno rendimiento para utilizar las capacidades de proceso resultantes en la investigación de enfermedades como el cáncer, la malaria o el VIH.

Compartir conocimiento está en la esencia, por ejemplo, de los denominados “medios sociales”, una forma de comunicación que es imposible de concebir sin la aportación de los propios usuarios. Así lo veremos en algunas mesas redondas programadas, donde analizaremos cómo ha cambiado la creación y distribución de la música o cómo la información deportiva se ha visto influida por las redes sociales. Y también en los propios desarrollos que los participantes aportarán en los retos de diseño y programación de aplicaciones para Facebook o Twitter.

Pero si este compartir conocimiento está en la esencia del social media, las concomitancias también son constantes en otras áreas que en las que la comunicación a través de Internet ha convertido en ámbitos abiertos a la colaboración. Buenos ejemplos son la “sociedad” entre participantes de las áreas de astronomía y robótica, quienes han trabajado en equipo durante meses para diseñar, construir y lanzar durante el evento un globo sonda con sensores meteorológicos que portará un pequeño satélite o la iniciativa “Campuseros Presentan” en la que tendremos la oportunidad de contemplar una selección de sus proyectos e inquietudes.



Son sólo unos pequeños ejemplos, pero todo esto nos hace reafirmarnos en una de esas máximas que, no por haberla utilizado ya en muchas ocasiones, dejar de ser pertinente al inicio de una nueva Campus Party: el conocimiento crece cuando se comparte.

Bienvenid@s.

Miguel Ángel Expósito
 Director de Campus Party Valencia

En un mundo poblado por más de 3.000 apasionados por la tecnología celebraremos la prueba más completa, más dura, más intensa... Cinco días para demostrar quién es el geek que mejor domina todas las disciplinas digitales. Y un premio muy especial para el ganador.



Esta edición de Campus Party Valencia acogerá un reto apasionante: durante cinco días 200 participantes en el evento competirán para demostrar quién es el geek más completo. Deberán superar distintas pruebas relacionadas con las Zonas de Contenido: Ciencia, Innovación, Creatividad y Ocio Digital. Las eliminatorias se celebrarán todos los días a las 22.00h en el auditorio del Museo Príncipe Felipe y los participantes no conocerán en contenido de las mismas hasta que tengan que enfrentarse a ellas.

El último día, los diez supervivientes de las rondas anteriores se enfrentarán a una prueba de habilidad física y el vencedor será nombrado Iron-Geek.

El ganador se incorporará la plantilla de Campus Party durante un año y trabajará durante tres meses en cuatro lugares distintos: Argentina, Brasil, Colombia y México, los cuatro países que acogerán citas de Campus Party en América en los próximos 12 meses.

Un premio muy especial para el geek más completo, el que más sabe de tecnología entre los que más saben de tecnología: los camperos.

CIENCIA · ASTRONOMÍA

OBSERVATORIO ESPACIAL HERSCHEL

Pedro García Lario, astrofísico español, hablará del Observatorio Herschel. El astrofísico en este proyecto de la Agencia Espacial Europea, lidera el grupo de apoyo a la comunidad científica del observatorio dotado con el mayor telescopio de infrarrojos del mundo (con 3,5 metros de diámetro).



ARQUITECTURA EN EL ESPACIO

Raúl Pólit, joven arquitecto becado por ESA y NASA, compartirá su experiencia en este campo tan poco conocido de las agencias espaciales. Estos investigadores trabajan en el diseño de futuras bases en la Luna, participan en simuladores de misiones o en hábitats de ambientes extremos como la Antártida. Pero también nos hablará de los retos que suponen las transferencias tecnológicas de la investigación espacial a la práctica diaria de la gente.



LA CREACIÓN DE UN GLOBO SONDA

Los expertos de las áreas de Robótica y Astronomía se han unido para desarrollar un globo sonda, al cual están equipando de todo tipo de sensores (meteorológicos, fotográficos...). Conoce los resultados de un proyecto que se inició en Campus Party Europa y ha evolucionado hasta Valencia.



CIENCIA · CAMPUSBOT

BOB ALLEN: ROBÓTICA PARA EL DÍA A DÍA

El californiano Bob Allen es toda una personalidad en el mundo de la robótica. Miembro del HomeBrew Robotics Club e investigador en la universidad de Carnegie Mellon.

Allen, junto a su socio Ted Larson, está desarrollando a través de OLogic Inc diversos robots para uso cotidiano. En Campus Party, Bob Allen hablará sobre alguno de sus proyectos, como el robot "bombero" o el sistema de posicionamiento a través de ultrasonidos utilizado por IGOR, otro de sus robots.



ALSOY1, UN ROBOT QUE PERCIBE, SE EMOCIONA Y TOMA DECISIONES

La empresa española AISoy Robotics presenta AISoy1, una nueva especie de robot doméstico con el que quieren democratizar la robótica social. Además de hablar, escuchar, dialogar y leer, estos robots sienten, aprenden y modifican su personalidad en base a su propia experiencia, lo que hace a cada uno de ellos único desde su primer segundo de vida.



CIENCIA · CAMPUSBOT

LOS ROBOTS LLEGAN PARA AYUDARNOS

Pero poco a poco vamos viendo como los robots van ejerciendo todo tipo de tareas: desde robots mayordomos a prótesis robóticas que hagan más sencilla la vida de personas con discapacidades. Esto produce que la inteligencia, las capacidades sociales, la autonomía y la seguridad se vuelvan las áreas de estudio indispensables en el desarrollo de estos gadgets. Bram Vanderborgh, de la Vrije Universiteit de Bruselas (ganador del Premio a la Innovación en Ciencia durante Campus Party Europa), presentará en su conferencia cómo los investigadores hacen frente a esos problemas.



CIENCIA · MODDING

ORDENADORES EN CONDICIONES EXTREMAS

En este taller podrá comprobarse la resistencia de los procesadores que se utilizan en condiciones extremas en equipos utilizados para misiones militares o para controlar el vuelo de un avión. Son equipos preparados para soportar climas húmedos, el polvo, el calor del desierto, las vibraciones de los coches e incluso formar parte de una exploración planetaria. Algunos pueden sumergirse, resistir impactos enormes y funcionar durante meses.



GREEN ITC

Dos aspectos de la relación que existe entre energía y TIC. Por un lado, las TIC necesitan mucha electricidad para hacer funcionar sus centros de cálculo del tamaño de seis campos de fútbol. Por otro lado, son la clave para mejorar la eficiencia energética y permitir una sociedad más sostenible. Nadie mejor que Jordi Torres, de la UPC y del centro de supercomputación de Barcelona para hablarnos de este tema.



OVERCLOCKING EXTREMO

El escenario de Campus Party acoge de nuevo a los mejores overclockers de Europa, que vienen a intentar batir todos los records relacionados con procesadores. De la mano de Intel, comprobaremos cuál es el máximo rendimiento que pueden alcanzar los componentes de un ordenador cuando se encuentran en las manos de nuestros expertos.



CREATIVIDAD · SOCIAL MEDIA

CÓMO EL SOCIAL MEDIA PUEDE MEJORAR TU VIDA... O ARRUINARLA POR COMPLETO

Ismail El-Qudsi es una de las figuras más influyentes y emprendedoras de Internet en España. Actualmente trabaja en Havas Digital como Head of New Media (SEO, redes sociales, blogs, innovación...) y es socio de FiveLab. Anteriormente estuvo en Microsoft, siendo Search Manager de MSN. Ismail nos mostrará cuál es la influencia de la reputación online y cómo funciona en el social media hoy en día, sus fortalezas y las oportunidades que ofrece.



MÚSICA Y SOCIAL MEDIA

Internet ha supuesto una revolución en el mundo de la música. Se han creado nuevos modelos de negocio, nuevas formas de promoción y los grupos más desconocidos tienen una oportunidad para llegar a un amplio público realizando una inversión mínima. Moderada por Arturo Paniagua (coordinador de contenidos online de Radio 3 y director del programa Vavá), contaremos en la mesa redonda con uno de los autores e intérpretes de pop y rock más importantes de nuestro país, Iván Ferreiro; con un músico y productor del prestigio de Carlos Jean; con el periodista especializado Pablo Gil de El Mundo.es; y con los responsable de Jenesaispop, blog de referencia para los amantes de la música.



TWITTER FÚTBOL CLUB

Reunimos a responsables de canales oficiales de Twitter, junto con administradores de fan sites de equipos de fútbol (Valencia y Real Madrid), deportistas activos en redes sociales y periodistas especializados. En el año del Mundial, conoceremos cómo este canal está cambiando la comunicación entre deportistas profesionales, prensa y aficionados.



CREATIVIDAD · DISEÑO

LA CREATIVIDAD DIGITAL SEGÚN OLIVIERO TOSCANI

Oliverio Toscani ha sido el diseñador de campañas publicitarias para Benetton, Esprit, Valentino, Chanel y Fiorucci. Sus trabajos han ganado cuatro veces el premio Lion d'Or en el Festival de Cannes y no han estado exentos de polémicas al incluir alusiones al racismo, la guerra, la religión y la pena capital. En Campus Party el fotógrafo italiano explicará su punto de vista sobre la actual evolución de la creatividad y la fotografía, bajo el prisma de las nuevas tecnologías.



CREATIVIDAD · DISEÑO

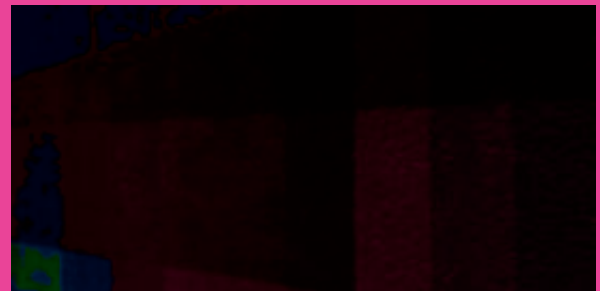
CREACIÓN Y COMUNICACIÓN DE UNA OBRA ANIMADA

La productora de animación Hampa Studio, nacida en 1997, mostrará en Campus Party todos los secretos de la animación, desde el boceto inicial hasta que las ilustraciones cobren vida. En su filmografía destacan la serie “Las aventuras de Fluvi” que desarrollaron para Expo Zaragoza 2008 y una brillante estrella: “Margarita”, su primer cortometraje y con el que han alcanzado la nominación a los Goya este año.



COLOURWALL

144 creadores colaborando en línea y con la oportunidad de pintar un único cuadrado asignado aleatoriamente por un servidor. Sólo podrán tener como referencia a sus ocho vecinos de retícula, puesto que verá en tiempo real qué están pintando y con ello deberá decidir cómo retocar el cuadrado para conseguir una “coherencia estética”. Este experimento nos servirá para comprobar si las influencias locales (cada individuo está influenciado sólo por sus vecinos) se pueden extrapolar a la coherencia global...



CREATIVIDAD · FOTOGRAFÍA Y VÍDEO

CREACIÓN Y COMUNICACIÓN DE UNA OBRA ANIMADA

Jorge Vigara, animador de Ilion Studios, creadores del largometraje Planet51, que ha estado trabajando previamente en estudios como Kandor Graphics o MacGuff Ligne, nos enseñará los secretos y trucos sobre cómo aplicar el 3D al cine de animación.



EDICIÓN Y REALIZACIÓN DE VÍDEO

Hans Shepp, director y fundador de Tosca Films, afirma que “nos sentimos vivos cuando nos emocionamos y hacer cine es una manera de conectar con las emociones de las personas, haciendo que renazcan de nuevo”. Llegados desde Holanda, los chicos de Tosca nos contagiarán con su filosofía de trabajo durante el taller que impartirán sobre edición y realización de vídeo.



LA IMAGINACIÓN AL SERVICIO DEL CLIENTE

Una de las facetas más complejas de un trabajo creativo es dar forma a lo que quiere el cliente. Para hablarnos de este tema tendremos con nosotros a Frankie de Leonardis, realizador de Boolab, quien ha realizando piezas para programas como Buenafuente o El Hormiguero. Uno de sus últimos trabajos –la promo de Cuatro de la 6ª temporada de Perdidos– fue elogiada por Damon Lindelof (productor de la serie) como la mejor realizada hasta la fecha.



INNOVACIÓN · DESARROLLADORES

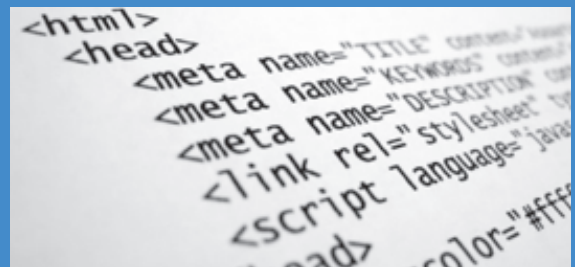
WOZNIAK, UNO DE LOS CREADORES DE APPLE EN CAMPUS PARTY

Steve Wozniak, es uno de los personajes más importantes en la historia de la informática. Fue, junto con Steve Jobs, fundador de Apple, icono de la tecnología moderna y creador del concepto del ordenador portátil. Nadie mejor que él para dar la conferencia inaugural de Campus Party Valencia 2010. Tendremos con nosotros a una de las personalidades más influyentes de Silicon Valley compartiendo la historia de su vida.



HTML 5

En su quinta versión, este lenguaje de programación será uno de los lenguajes estándar de la web semántica. Conoceremos los nuevos elementos de HTML y los cambios en código que supondrán modificaciones en páginas web, diseño y posicionamiento, entre otros temas.



PLANIFICAR UN VIDEOJUEGO

El estudio de desarrollo Ninja Fever ha conseguido exportar sus productos a países como Reino Unido o Japón. En este taller, y gracias a la experiencia adquirida con sus exportaciones, ilustrarán a todos los que quieran seguir sus pasos a través de un taller en el que recordarán todo lo que hay que hacer para planificar un videojuego.



INNOVACIÓN · SEGURIDAD Y REDES

RIESGOS DE LA NAVEGACIÓN WEB

El tráfico a través de Internet crece día a día. La información que viaja por la Red está expuesta a a riesgos y amenazas que pueden poner en peligro información muy importante: desde datos bancarios a fotografías privadas. Rubén Santamarta, reconocido experto mundial en seguridad web, estará en Campus Party para hablar de estos riesgos y cómo evitarlos.



PROTECCIÓN ANTE NUEVAS AMENAZAS DEL CIBERCRIMEN

Cada día aparecen nuevas amenazas y técnicas utilizadas por los ciberdelincuentes. Los creadores de OSSIM (Open Source Security Information Management) analizarán en esta charla las principales tendencias y recursos utilizados por el cibercrimen y las contramedidas utilizadas para proteger las infraestructuras ante estas nuevas amenazas.



INNOVACIÓN · SEGURIDAD Y REDES

SEGURIDAD ÉTICA Y SEGURIDAD NORMATIVA, LAS DOS CARAS DE LA MONEDA

La seguridad corporativa no sólo está basada en reglas, dispositivos, cortafuegos y demás elementos de seguridad. Existen también otros factores como son las políticas, normativas y procedimientos de seguridad que son revisados y actualizados periódicamente mediante auditorías. Por otro lado, es necesario el uso de técnicas de hacking ético propias del underground de Internet, para poder verificar el perfecto cumplimiento de todas las medidas de seguridad implantadas. El objetivo de la ponencia de Acenture es mostrar la disputa y convergencia de las dos caras de la moneda y los medios y pasos necesarios para garantizar su convivencia.



INNOVACIÓN · SOFTWARE LIBRE

APRENDE A TRABAJAR EN LA NUBE

Hacer aplicaciones para el nuevo eyeOS 2.0, el escritorio web Open Source, es más fácil que nunca. El GUI (Graphical User Interface) está completamente hecho con JavaScript, el sistema está basado en OOP (Object-Oriented Programming) y cada parte puede ser ampliada o modificada sólo extendiendo clases y sobrescribiendo o añadiendo métodos.



SOFTWARE LIBRE PARA EMPRENDEDORES

Las herramientas desarrolladas con software libre están facilitando la creación de nuevas ideas, ofreciendo un conjunto de soluciones que ayudan a aumentar la productividad mediante la reducción de costes y la optimización de los recursos internos. Aprende a sacarle el máximo provecho a este tipo de software con Accenture, Pau García-Milà (EyeOS) y Héctor Pérez (Harpamet).



MOZILLA EUROPE FOUNDATION

El Proyecto Mozilla busca mantener la elección y la innovación en Internet. Son los autores del navegador web Firefox y el cliente de correo Thunderbird, así como otros productos y tecnologías, como Bugzilla. Mozilla Europa se encarga de impulsar y difundir este proyecto en el Viejo Continente. Para presentarlo, tendremos en Campus Party a Pascal Chevrel, secretario general de la organización, que ha participado en la creación, entre otras, de la comunidad Mozilla Hispana. Actualmente está a cargo de la localización web y el desarrollo comunitario, sobre todo en España.



CAMPUS VERDE

CAMPUS PARTY Y EL INSTITUTO JANE GOODALL SE MOVILIZAN POR LA SELVA



¿Sabías que en España existen más de 54 millones de líneas de teléfono para 46 millones de habitantes? Suma a este número los terminales que tienes en casa y que ya no utilizas, bien porque dejaron de funcionar o porque los renovaste por modelos que incorporaban nuevas aplicaciones y las cifras se multiplican.

Colabora con Campus Party y el IJG a conservar el habitat natural de animales como chimpancés. Para poder ser parte de la solución, animate a traer los terminales móviles que no usas al evento y depositálos en el punto de recogida que hemos habilitado para ello. Reciclar los móviles es un simple gesto que permitirá, aparte de minimizar su impacto en el medio ambiente, recaudar fondos para programas educativos y de conservación en República del Congo, como el centro de recuperación de chimpancés de Tchimpounga. ¡Súmate a nuestra campaña y MOVILízate!

2010, AÑO INTERNACIONAL DE LA DIVERSIDAD BIOLÓGICA

Un año dedicado a promover la protección de la diversidad de flora y fauna que existe en nuestro Planeta y a alentar a tomar las medidas necesarias para reducir la pérdida constante de especies. Desde Campus Party, animamos a los campuseros a sumarse a la original propuesta que la gente de Biodiversidadvirtual ha puesto en marcha. Se trata de colaborar para incrementar su banco de imágenes con fotografías sobre la flora y la fauna que nos rodea. De esta forma, contribuirán a conocer mejor el entorno que nos rodea y a crear conciencia del esfuerzo que debemos para protegerlo.



PROYECTO BOINC

ORDENADORES PARA CURAR EL CÁNCER



La plataforma BOINC está considerada como un cuasi-superordenador, disponiendo de unos 570.000 ordenadores activos en todo el mundo y con un rendimiento medio de 2 PetaFLOPS (cifras para julio de 2009). Esto hace superar en rendimiento al mayor superordenador del mundo, IBM Roadrunner, que dispone de 1,026 PetaFLOPS. Creada en su origen dentro del proyecto SETI, (Search

for Extra Terrestrial Intelligence), y conocida como Infraestructura Abierta de Berkeley para la Computación en Red, o BOINC (por sus siglas en inglés), es en esencia una infraestructura para la computación distribuida voluntaria.

Actualmente BOINC está siendo desarrollado por un grupo de la Universidad de California, con sede en Berkeley, dirigido por el Doctor David Anderson, director del proyecto SETI@home, y cuyo jefe de desarrollo es el Doctor Rom Walton.

Esta plataforma de software está desarrollada bajo la filosofía de código abierto y disponible bajo la licencia GNU LGPL. Está libre en varias plataformas incluyendo Windows Vista y diversos tipos de sistemas operativos similares a Unix como Linux, FreeBSD o Mac OS X. BOINC se convierte así en la mayor plataforma de computación distribuida voluntaria del planeta. Varios proyectos, incluyendo el original, SETI@home, se valen de BOINC para procesar grandes y complejos grupos de datos.

Campus Party Valencia quiere aprovechar el poder de la red aportando un grano de arena a la humanidad y en esta edición propone a los campuseros utilizar BOINC como protector de pantalla oficial del evento, ejecutando el proyecto ROSSETA@home. ROSSETA es el proyecto de computación distribuida que, con la ayuda de voluntarios como los campuseros, está intentando determinar la estructura 3D de proteínas que las investigaciones indican podrían ser cura para grandes enfermedades humanas.

Al correr el programa de Rosseta en un ordenador mientras no se está utilizando, se ayuda a extender y avanzar en una investigación que, sin esta ayuda, no sería posible. También se facilita el estudio para diseñar nuevas proteínas capaces de luchar contra enfermedades como el VIH, malaria, cáncer y Alzheimer.

Para presentarlo estarán en Valencia Rafael Hens López, responsable del canal BOINC hispano, y Julio Almansa López, radiofísico hospitalario, médico y divulgador del proyecto.

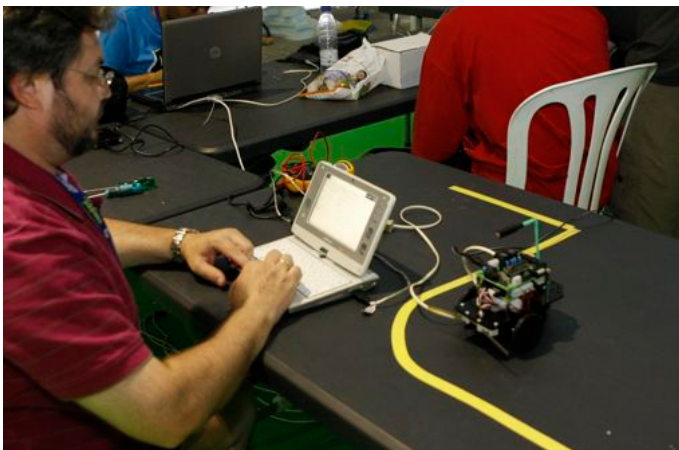


El campusero es el protagonista en un espacio flexible y a su medida. Un nuevo ámbito en el que poder cacharrear, trabajar, innovar y aprender de las nuevas técnicas en desarrollo, hardware, hacks, APIS y todo lo relacionado con la tecnología

Participantes de todas las áreas y disciplinas mostrarán trabajos y buscarán apoyos o colaboraciones para sus proyectos. Proyectos que llegan a Valencia tras un proceso de selección previo en el que fueron elegidos los mejores, y que durante la semana de Campus Party optarán a un premio de 1.500 euros.

En Campuseros presentan se podrán ver arriesgados proyectos de modding, herramientas de trabajo para estudiantes, desarrollos web con recursos educativos o nuevos juegos entre otras propuestas.

Pero, más allá del premio y las presentaciones, Campuseros presentan se conforma como el lugar en el que mostrar inventos al resto de participantes, compartir conocimientos a través de talleres o conferencias ofrecidas por los propios campuseros y, en definitiva, como el lugar en el que crear redes de trabajo, intereses e ideas.



Steve Wozniak

DESARROLLADORES

Steve Wozniak, es uno de los personajes más importantes en la historia de la informática. Fue, junto con Steve Jobs, fundador de Apple, icono de la tecnología moderna y creador del concepto del ordenador portátil. Nadie mejor que él para dar la conferencia inaugural de Campus Party Valencia 2010. Tendremos con nosotros a una de las personalidades más influyentes de Silicon Valley compartiendo la historia de su vida. Sin duda, todo un lujo que servirá de inspiración a los camperos en sus ideas y proyectos.



DISEÑO

Oliverio Toscani



Oliverio Toscani ha sido el diseñador de campañas publicitarias para Esprit, Valentino, Chanel y Fiorucci, y especialmente es conocido por los realizados para Benetton. Sus trabajos han ganado cuatro veces el premio Lion d'Or en el Festival de Cannes y no han estado exentos de polémicas al incluir alusiones al racismo, la guerra, la religión y la pena capital. Entre 1982 y 2000 trabajó para Benetton, contribuyendo al crecimiento de la compañía hasta convertirla en una de las marcas más reconocidas mundialmente. En 1990 fundó la revista 'Colors' (propiedad de Benetton) junto con el diseñador gráfico Tibor Kalman, y en 1993, creó Fabrica, un centro de investigación sobre el arte en la comunicación., Toscani también ha sido el diseñador de campañas publicitarias para Esprit, Valentino, Chanel y Fiorucci. Sus trabajos han ganado cuatro veces el premio Lion d'Or en el Festival de Cannes. Sus trabajos, no exentos de polémica en varias ocasiones, incluyen alusiones al racismo, la guerra, la religión y la pena capital.

Pedro García Lario

ASTRONOMÍA

El astrofísico español Pedro García Lario lidera el grupo de apoyo a la comunidad científica del observatorio espacial Herschel, proyecto de la Agencia Espacial Europea (ESA), dotado con el mayor telescopio infrarrojo del mundo (con 3,5 metros de diámetro). García Lario ha participado en el campo de la Astronomía Espacial en diversas misiones astronómicas de la ESA: el International Ultraviolet Explorer IUE (1993-1996), el Infrared Space Observatory ISO (1997-2003) o la misión japonesa AKARI (2003-2006). Estará en Campus Party Valencia para hablarnos del proyecto Herschel, que posibilita observaciones de los objetos celestes con una precisión nunca antes alcanzada hasta ahora, al ser el primer observatorio espacial que permite el estudio de los primeros estadios de la formación de estrellas, así como la herramienta más potente con la que se cuenta en la actualidad para buscar agua en la Galaxia.



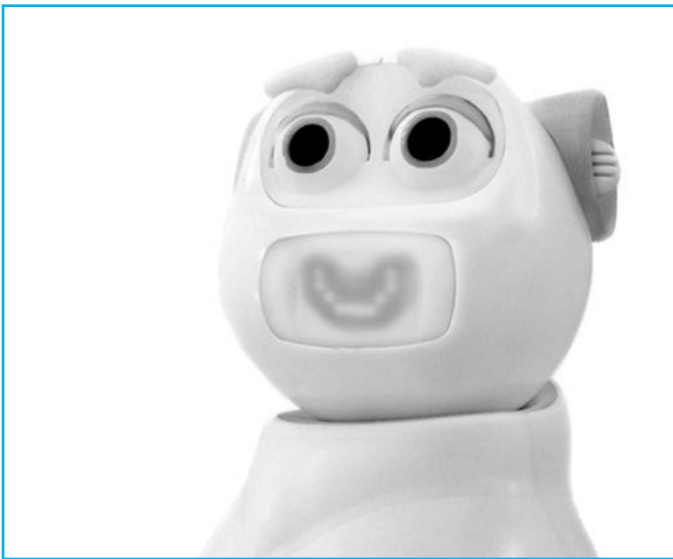
Rubén Santamarta tiene 28 años, pero lleva una década resolviendo problemas de ingeniería inversa y ha descubierto docenas de vulnerabilidades en productos de empresas líderes como Microsoft, Apple, Symantec, Intel u Oracle. Su trabajo ha hecho que se le reconozca internacionalmente, colaborando con importantes empresas de distintos países y siendo mencionado incluso en 'The Washington Post' por sus logros. Durante su carrera profesional trabajó en empresas como Panda Security, desarrollando una actividad de analista de malware, para posteriormente pasar a ser un consultor técnico independiente, y finalmente Co-fundador y responsable del departamento de Auditorías de Seguridad de Wintercore. Actualmente desarrolla software de seguridad para diversos clientes, así como productos Antiphishing o de monitorización.



El californiano Bob Allen es toda una personalidad en el mundo de la robótica estadounidense. Miembro del HomeBrew Robotics Club e investigador en la universidad de Carnegie Mellon, Allen es experto en electrónica y mecánica. Junto a su socio Ted Larson, está desarrollando a través de OLogic Inc diversos robots para uso cotidiano. En Campus Party Bob Allen hablará sobre alguno de sus proyectos, como el robot "bombero" o el sistema de posicionamiento a través de ultrasonidos utilizado por IGOR, otro de sus robots.

Alex Puig es uno de los expertos en social media que mejor conoce sus herramientas en España. Creador del servicio Twitexperts (una comunidad en la que se puede consultar a expertos en distintas materias a través de Twitter) y fundador de la compañía ShooTolls (desarrolladora de herramientas para medición de resultados y utilización de las redes sociales), Alex realizará en Campus Party tres o cuatro predicciones "radicales", según su propia descripción. Además su conferencia tendrá un interesante formato: el público podrá participar a través de Twitter asintiendo o negando sus palabras y construyendo juntos el contenido de la charla.





En invierno de 2008, un grupo de ingenieros y matemáticos empezaron a hacer realidad un sueño: crear el primer robot social, personal e inteligente de consumo. En 2010, un robot de esa nueva especie llega a Campus Party, el AIsoy 1. La idea es cambiar la forma en la que los humanos nos relacionamos con el mundo digital, y desde la empresa española AIsoy Robotics han querido hacer esa relación más natural y accesible para todos, materializados en unos robots con los que, aseguran, “podemos relacionarnos como siempre hemos querido. Son auténticos sistemas vivos que sienten y evolucionan, nos divierten y nos hacen compañía, y cada uno de ellos proporciona una experiencia única y diferente”. Se trata de un proyecto que cuenta con el apoyo institucional y financiero del Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial (CDTI).

Licenciado en Ingeniería Mecánica en 2003 por la Universidad de Bruselas, continuó ligado al centro apoyado por la Fund for Scientific Research Flanders (FWO), hasta que en mayo de 2007 recibió su doctorado en Ciencias Aplicadas. Su investigación se basó en el desarrollo del robot bípedo Lucy, que funciona impulsado por músculos neumáticos. El año anterior, llevó a cabo la investigación para el robot humanoide HRP-2 en el Joint Japanese/French Robotics Laboratory (JRL) de Tsukuba (Japón). Posteriormente ha estado trabajando como investigador en el Instituto Italiano de Tecnología de Génova (Italia), además de ser en la actualidad profesor de la Universidad de Bruselas. Su investigación actual se centra en robots humanoids, robots de rehabilitación y robots cognitivos.



Estudiante de Publicidad y Artes Escenográficas y Teatrales en Buenos Aires (Argentina), comenzó a trabajar para Aicon animación (Buenos Aires) en 1993, y desde entonces se ha dedicado a medios audiovisuales. En 1999 se instala en Barcelona, donde ha desarrollado su trabajo principalmente en televisión y publicidad. En televisión haciendo cabeceras de programas como ‘Buenafuente’, ‘Dutifri’, ‘El Hormiguero’, ‘Fenómenos’, ‘4 Arreplegats’ (trabajos ganadores de premios LAUS), y promos para La Sexta, Cuatro y TV3 de Catalunya. También ha sido premiado por el ADC*E con Oro por la campaña de imagen de geoPlaneta tv, con Promax 2010 de oro, y oro también del NY Festival por la promo que realizó con Cuatro para la serie ‘Perdidos’. En el campo publicitario ha trabajado con las principales agencias de Barcelona y Madrid. En 2004 fundó su propio estudio de animación, Antomic, que dirigió hasta incorporarse en 2009 como realizador de Boolab.tv.

Ingeniero en Informática (1988) y Doctor en Informática (1993) por la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC) con premio extraordinario de Doctorado, actualmente es catedrático dentro del grupo de investigación Computación de Altas Prestaciones en la UPC. Ha sido investigador visitante en el CSRD en Urbana-Champaign (EEUU, 1992) y ha publicado hasta la fecha en más de un centenar de revistas científicas en el área donde investiga, Ciencia y Tecnología para la prosperidad. En estos momentos, su investigación se centra en Cloud Computing, Green Computing y Smart Computing. Cuando fue creado el Barcelona Supercomputing (BSC) (2005), Torres fue nombrado Manager de la línea de investigación Autonomic Systems and eBusiness Platforms donde actualmente lidera varios proyectos de investigación y proyectos con empresas.



FOTOGRAFÍA Y VIDEO

Jorge Vigara



Jorge Vigara es un animador de personajes madrileño de 25 años que ha tenido la suerte de poder trabajar en los mejores estudios de animación de España y Europa. Trabaja hoy en día en la preparación de la siguiente película de Ilion Animation Studios, creadores de 'Planet51', después de haber empezado su carrera cuando era un adolescente y estudiaba cine y dibujo de manera autodidacta. Ha trabajado para estudios como El Ranchito o Kandor Moon y algunas de carácter más internacional como son Uli Meyer Animation (Londres) y MacGuff Ligne (París). Este joven artista ha participado en cuatro películas de animación, series de televisión, spots publicitarios y algún que otro cortometraje. Su último proyecto 'Gru mi villano favorito' es una producción de Universal Studios hecha en Paris y que se estrenará el 13 de agosto en España.

Raúl Polit

ASTRONOMÍA

Joven arquitecto valenciano, obtuvo su título de Arquitectura Superior en todas sus especialidades por la Universidad Politécnica de Valencia, si bien comenzó su carrera profesional y parte de su formación en California. Su campo de especialización e interés es la Arquitectura Espacial, desde el 2006 es miembro del instituto Americano de Aeronáutica y Astronáutica (AIAA) y desde 2009, el único miembro español de su Comité Técnico de Arquitectura Espacial (SATC), donde también es vicepresidente del subcomité de relaciones y enlace. Ha disfrutado de becas de colaboración en la NASA (Ames Research Center) y en departamentos de proyectos arquitectónicos en universidades españolas. También ha estado becado por la Agencia Espacial Europea (ESA) y más recientemente por la Fundación Caja Madrid. En 2010 es ponente en la 40ª Conferencia Internacional ICES y ha coordinado y promovido la creación del evento internacional aliter 2010, una aproximación a la arquitectura espacial en Valencia, además de dirigir un seminario internacional sobre arquitectura espacial y sostenibilidad en Valencia (UCV).



Martes 27 de Julio

11:00 Creatividad / Fotografía. Stop Motion. Con esta técnica vamos a crear nuestra propia historia en Campus Party.

12:00 Auditorio: Innovación. Conferencia Steve Wozniak.

18:30 Creatividad / Vídeo. Mesa redonda: Televisión Interactiva.

17:30 Ciencia / Astronomía. Arquitectura espacial.

19:30 Creatividad / Diseño. UnosTiposDuros

20:00 Ciencia / Astronomía. Astronomía y Ciencia Ficción. ¿Cuánto de verdad hay en la ciencia ficción? Aprenderemos sobre astrofísica a través de fragmentos de películas.

Miércoles 28 de Julio

11:00 Creatividad. Entrega de premios ControlaClub. Campus Party Valencia acoge la entrega de la 10ª edición de los Premios Controlarte, convocados por la ONG Controla Club. Durante el evento podremos ver los vídeos ganadores que mejor han sabido transmitir el mensaje de la campaña “Si te pasas, te lo pierdes”, orientada a prevenir el alcoholismo y la drogadicción juvenil.

11:30 Ciencia / Astronomía. Conferencia Observatorio espacial Herschel.

13:00 Creatividad / Social Media. Conferencia Cómo el social media puede mejorar tu vida... o arruinarla por completo.

12:00 Innovación. Mesa redonda. Emprendeduría y software libre

12:30 Auditorio. Conferencia Bob Allen: robótica para el día a día.

18:00 Ciencia / Modding. Conferencia Green ITC.

19:00 Ciencia / CampusBot. Conferencia AISoy 1, un robot que percibe, se emociona y toma decisiones.

20:00 Innovación / Acciones especiales. Boinc.

Jueves 29 de Julio

12:30 Creatividad / Diseño. Conferencia La creatividad según Toscani.

13:00 Ciencia / Astronomía y CampusBot. Taller Globo Sonda.

16:00 Creatividad / Social Media. Riverrun. Un “Cadaáver Exquisito”, realización de un cuento colectivo en tiempo real.

17:30 Ciencia / CampusBot. Conferencia Bram Vanderborgh. Los robots llegan para ayudarnos.

18:00 Creatividad / Social Media. Mesa redonda: Twitter FC

19:30 Creatividad / Música. Mesa redonda: Música y social media.

20:00 Ciencia / CampusBot. Competición Mundial Campus Party.

20:00 Alient Vault



Viernes 30 de Julio

11:00 Creatividad / Social Media. Conferencia Alex Puig: consecuencias del social media en el futuro.

12:00 Acciones especiales. `Campuseros presentan´. Campus Party presenta un nuevo espacio en la que los campuseros podrán mostrar sus proyectos, ideas y ampliar sus conocimientos en algún área, buscar apoyo, colaboraciones o sugerencias haciendo del evento un lugar donde compartir conocimientos sobre alguna disciplina.

Sábado 31 de Julio

11:00 Innovación / Desarrolladores: Entrega de los premios Desarrollador_ES.

* En Sala de Prensa podrás encontrar actualizadas y ampliadas las agendas diarias del evento.



Recomendaciones de cobertura



- La acreditación de prensa no da derecho a catering ni a acampar en el evento.
- La Zona de Acampada y la Zona de Catering tienen restringida la entrada para respetar la intimidad de los participantes. Si alguno quiere acceder a ellas, os rogamos nos lo comunicéis con antelación, de forma que podamos acompañaros.
- El horario de atención a medios es de 10.00h a 20.00h. La sala de prensa del evento estará abierta durante toda la semana con ese horario para atender a los periodistas. En caso de que algún medio desee realizar alguna cobertura informativa fuera de esas horas deberá solicitarlo al personal de prensa.
- Los ponentes y coordinadores de área están disponibles para atender las solicitudes de los medios de comunicación. Os rogamos nos solicitéis de antemano las entrevistas que necesitéis para poder atender todas las peticiones. Podréis encontrar en la sala de prensa un formulario para solicitar dichas entrevistas.
- Os rogamos sigáis durante el evento las indicaciones del equipo de prensa de Campus Party Europa para que os podamos ayudar a realizar vuestro trabajo.

Acreditaciones y contacto para prensa

Si quieres contactar con el departamento de comunicación de Campus Party Europa, puedes hacerlo a través de las siguientes direcciones:

- **Agencia de comunicación**

Perception&Image
(34) 91 351 39 37
campus@perception-image.com

- **Dirección de comunicación**

629119328
José L. Álvarez
joseluis.alvarez@furanetworks.com

Acreditaciones

Puedes solicitar tu acreditación para Campus Party Valencia a través de la web oficial del evento:

www.campus-party.es/prensa.html



www.campus-party.es