

REVISTA

espirito livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivre.org> | #014 | Maio 2010

ENTREVISTAS

Andrew Resch,
desenvolvedor do Deluge

Josh Bernhard,
produtor de filmes

Carlos Eduardo do Val,
autor de "Ubuntu - Guia do Iniciante"

Gabriel Finch "Salsaman",
VJ e Desenvolvedor do LiVES



P2P: Vilão ou aliado no compartilhamento do conhecimento?

CORPORATIVO

OpenBravo: O ERP Livre

BANCO DE DADOS

Instalando o Firebird e
Flamerobin no Debian

ODF

Aniversário de 5 anos do
ODF



Atribuição-Uso Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras Derivadas 3.0 Unported

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Vedada a Criação de Obras Derivadas. Você não pode alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

Termo de exoneração de responsabilidade

Qualquer direito de uso legítimo (ou "fair use") concedido por lei, ou qualquer outro direito protegido pela legislação local, não são em hipótese alguma afetados pelo disposto acima.

Este é um sumário para leigos da Licença Jurídica (na íntegra).

Partilhar, partilhar...

O aniversário da Revista Espírito Livre passou e conseguimos nos consolidar como uma publicação mensal de qualidade, respeito e querida pelos nossos leitores. A cada mês chegam mais e mais comentários nos incentivando a continuar, nos dando um feedback positivo em relação as matérias veiculadas nas edições, pedindo que por favor, diminuamos o número de páginas pois não está dando tempo de acompanhar tanta coisa. Considero este pedido em especial um elogio pois não é nada fácil manter uma publicação mensal, e se ela apresenta o leitor uma quantidade tão grande e rica de material que o mesmo não dá conta de acompanhar, sinal que estamos no caminho certo. Recomendamos porém que estes que não dão conta de ler tudo, que tenham calma, pois a edição não precisa ser devorada em um mês, recorra a ela sempre que necessário. Tivemos algumas baixas em nosso time, mas também ganhamos vários novos colaboradores. Nossa equipe vai se renovando e se fortalecendo a cada dia, prova de nosso amadurecimento e empenho diário em entregar aos leitores uma publicação de qualidade e gratuita.

A edição deste mês de maio traz em sua capa o tema amplamente difundido, confundido e polêmico: P2P. Salvação para muitos e tormento para outros, o P2P mostra que chegou para ficar, sendo usada de diversas formas, não somente para troca de arquivos entre pares, ou ainda confundida com uma tecnologia a serviço do crime. Nas próximas páginas o leitor se deparará com relatos, entrevistas e matérias que demonstram que o P2P pode ser usado como um aliado às tecnologias hoje existentes. Josh Bernard, que é um de nossos entrevistados da edição, utilizará BitTorrent para promover e distribuir sua próxima produção, uma série de TV chamada Pionner One. Também conversamos com Andrew Resch, desenvolvedor do Deluge, um software para compartilhamento de arquivos em BitTorrent. Walter Capanema comenta exatamente sobre o BitTorrent ser uma ferramenta para compartilhamento ou para pirataria, uma discussão que vai longe... Jomar Silva inclusive diz que combater as redes P2P para impedir o compartilhamento é matar o mensageiro e não a mensagem. Alexandre Oliva também diz que o compartilhamento de obras culturais é natural do ser humano e que embora muitos tenham recorrido a modelos cliente/servidor, como é caso do BitTorrent, para ganhar acesso a obras através de bibliotecas, as práticas de empréstimo, doação, escambo e venda de obras diretamente entre pares é ainda mais antiga que a escrita.

Batemos um papo com Carlos Eduardo do Val, autor do livro Ubuntu - Guia do Iniciante, já mencionado por aqui. Ele nos fala como teve a ideia de escrever o livro, suas motivações, entre outros. Também conversamos com Salsaman, figura conhecida já no cenário nacional/internacional por diversos motivos, entre eles ajudar no desenvolvimento do editor de vídeo LiVES. Krix Apolinário apresenta aos leitores um dia tranquilo na vida de uma sysadmin, algo meio difícil de imaginar! Edgard Arthur Michel fala de seu projeto, o CrowdLabore que reune Crowdsourcing e Colaboração. Wilkens Lenon levanta uma questão interessante sobre o software livre como paradigma da liberdade da rede enquanto Ricardo Martiniano fala do recente protesto de comunidades Linux no Orkut. Miguel Koren apresenta o OpenBravo, uma solução bastante eficiente de ERP para empresas. Igor Morgado descreve um processo interessante para backups no Ubuntu, situação que rotineiramente nos envolve. Conversamos ainda com David LeDuc, da ODF Alliance, que expõe muito bem estes 5 primeiros anos de ODF, um formato aberto para documentos.

Confesso que às vezes fica até difícil comentar sobre todos que ajudaram na edição, porém extendo meus agradecimentos a todos que contribuíram direta ou indiretamente para mais um número da Revista Espírito Livre, citados aqui ou não. Sem vocês, nunca chegariamos onde chegamos. Nos vemos por aí, partilhando conhecimento... sempre. 

João Fernando Costa Júnior
Editor

EXPEDIENTE

Diretor Geral

João Fernando Costa Júnior

Editor

João Fernando Costa Júnior

Revisão

Aécio Pires
Felipe Buarque de Queiroz
Eliane Domingos

Tradução

Paulo de Souza Lima
André Noel

Arte e Diagramação

João Fernando Costa Júnior
Igor Morgado

Jornalista Responsável

Larissa Ventorim Costa
ES00867-JP

Capa

Carlos Eduardo Mattos da Cruz

Contribuíram nesta edição

Alexandre A. Borba
Alexandre Oliva
Almir Mendes
Andrew Resch
André Gondim
Cárlisson Galdino
Carlos Eduardo do Val
Carlos Eduardo Mattos da Cruz
Cezar Taurion
Daigo Asuka
David LeDuc
Edgard Arthur Michel
Érica Ribeiro
Fernando Alkmim de Almeida
Fernando Medeiros
Gabriel Finch "Salsaman"
Igor Morgado
João Fernando Costa Júnior
Jhessica Reia
Jomar Silva
Josh Bernhard
Krix Apolinário
Miguel Koren O'Brien de Lacy
Mônica Paz
Paulo de Souza Lima
Rafael Mendes
Ricardo Martiniano
Rodrigo Pereira
Roberto Salomon
Walter Capanema
Wilkens Lenon Silva de Andrade
Yuri Almeida

Contato

revista@espiritolivre.org



O conteúdo assinado e as imagens que o integram, são de inteira responsabilidade de seus respectivos autores, não representando necessariamente a opinião da Revista Espírito Livre e de seus responsáveis. Todos os direitos sobre as imagens são reservados a seus respectivos proprietários.

SUMÁRIO

CAPA

- 36** P2P: uma ferramenta de compartilhamento ou pirataria
- 40** Briga de gato e rato nas redes P2P

Entrevista com Andrew Resch, desenvolvedor do Deluge
PÁG. 28



COLUMNAS

- 13** P2Plano B
Compartilhar é humano...
- 17** Warning Zone
Episódio 8 - Televisão
- 20** Comunidade Apache
Meritocracia para incentivar...
- 23** Um dia calmo
na vida de uma SysAdmin
- 26** Compartilhar
Todos desenvolvem em conjunto

Entrevista exclusiva com produtor Josh Bernhard
PÁG. 32



OPENDOCUMENT

- 44** ODF
Aniversário de 5 anos!



GESTÃO

- 47** OpenBravo
ERP de qualidade

ENTREVISTA

- 53** Carlos Eduardo do Val
Autor de "Ubuntu - Guia para Iniciantes"
- 55** Gabriel Finch "Salsaman"
VJ e desenvolvedor do LiVES

FORUM

- 60** Software Livre:
Paradigma da liberdade na rede
- 63** Comunidades Linux
em protesto no Orkut
- 65** Ciberdemocracia
Um futuro possível?

DICAS

- 68** De volta no tempo:
Backup no Ubuntu

BANCO DE DADOS

- 71** Instalação do Firebird
e Flamerobin no Debian

DESENVOLVIMENTO

- 76** VIM
O amado e odiado...

COLABORAÇÃO

- 78** CrowdLabore=
Crowdsourcing + Colabore

EDUCAÇÃO

- 81** Murro em ponta de faca
Uma experiência no ensino...

EVENTOS

- 85** Relato - FLISOL ROCK
Arapiraca/AL
- 88** Relato - Conferência PPI
Bruxelas / Bélgica
- 92** Relato - FLISOL 2010
Curitiba/PR
- 94** Relato - FLISOL 2010
Salvador/BA
- 96** Relato - IV ENSOL/PB
João Pessoa/PB

QUADRINHOS

- 99** Salmão Sufocado

ENTRE ASPAS

- 101** Citação de Arthur C. Clarke



09 LEITOR

12 PROMOÇÕES

NOTÍCIAS

Por João Fernando Costa Júnior

Caravana para o FISL 11



O pessoal do Ubuntu-SP, juntamente com a equipe da Quinta-Livre, está preparamo uma caravana para o FISL11. Apesar de ter o envolvimento do Ubuntu-SP, todos são bem vindos, independentemente de sua distribuição favorita. A viagem até Porto Alegre ficará em R\$ 250,00 para cada pessoa. Para isso precisamos conseguir um mínimo de 32 participantes. Esse valor inclui a viagem de ida e volta a Porto Alegre e também o translado do hotel para o local do evento todos os dias. Não será necessário gastar com táxi, até o FISL. Mais informações [aqui](#).

Lançado UCC [Ubuntu Control Center 0.1



O UCC é um aplicativo inspirado pelo Mandriva Control Center que visa centralizar e organizar de maneira simples e intuitiva as principais ferramentas de configuração da distribuição Ubuntu Linux. UCC utiliza todas as aplicações nativas do Ubuntu mas também faz uso de aplicações de terceiros como Hardinfo, Boot-up Manager e Font-manager. Mais informações no site oficial: <http://sites.google.com/site/ubuntucontrolcenter/>.

Rekonq vai suportar extensões do Chrome

Os desenvolvedores do navegador web Rekonq, baseado em Qt e que está cotado para ser o default no próximo Kubuntu, anunciaram que ele irá incorporar o suporte às extensões do

Chrome, graças à API aberta do projeto do Google. Muitos acreditam que a escolha é até um tanto quanto óbvia, tendo em vista que o Kubuntu traz o KDE como seu ambiente padrão. Outros entretanto acham que o Firefox continuará tendo um lugar especial nos corações dos usuários do Ubuntu e suas diversas variantes.

Chrome deixa de ser Beta em Linux e Mac



Foi anunciado no último dia 25, que o Google Chrome deixou de ser beta nas versões para Mac e Linux, passando a assumir o posto entre os programas estáveis do Google, lista que já trazia a versão do Google Chrome para

Windows. Esta nova versão incorpora algumas novidades como por exemplo, a sincronização não apenas dos favoritos do Chrome entre computadores, como também as preferências do navegador, como a página inicial, o idioma padrão, etc.

Lançado Fedora 13 codinome "Goddard"



A equipe do Projeto Fedora anunciou o lançamento da versão final do Fedora 13, que também é conhecido como Goddard, após ter sido adiado por duas semanas e deixado seus usuários ansiosos. O Fedora continua a oferecer recursos inovadores a seus usuários, com o lançamento de uma nova versão a cada seis meses. Informações no site oficial: <http://www.projetofedora.org>.

Onesocialweb - Redes sociais abertas integradas com XMPP



Desenvolver uma linguagem que permita interligar diversas redes sociais, utilizando XMPP, de forma similar ao funcionamento das redes de mensagem instantânea baseadas nesse protocolo. Esse é o objetivo do onesocialweb, iniciativa da Vodafone que já está em pleno desenvolvimento e já tem inclusive plugin para Openfire e cliente Web. Saiba como implementar e contribuir com esse novo projeto em <http://onesocialweb.org>.

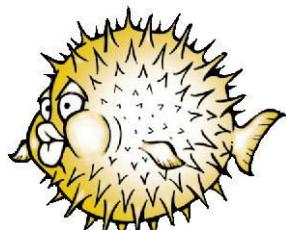
Nagios - Guia de Referência Rápida



Já está disponível para download a segunda edição de Nagios [Guia de Referência

Rápida. Uma abordagem rápida aos recursos mais importantes do Nagios. Neste guia estão presentes as principais funcionalidades do Nagios e também algumas peculiaridades difíceis de memorizar, como sintaxes complexas e definições de objetos. Fundamental para administradores de sistemas e redes, fanáticos por software livre, nerds e geeks que se interessam pela mais poderosa ferramenta de monitoração em software livre. O download pode ser feito em <http://miud.in/5zx>.

Lançado OpenBSD 4.7



OpenBSD

informações e o anúncio completo, visite <http://miud.in/5zy>.

Foi lançado no último dia 19 de Maio, a versão 4.7 do poderoso OpenBSD. Entre as principais atualizações, destacam-se: GNOME 2.28.2, KDE 3.5.10, Xfce 4.6.1, MySQL 5.1.42, PostgreSQL 8.4.2, Postfix 2.6.5. Para mais

Lançado Slackware 13.1



Após um trabalho de muitos meses de desenvolvimento e um detalhado processo de avaliação, a equipe de desenvolvimento do Slackware torna disponível a versão 13.1. Esta versão traz dois dos ambientes de desktops mais avançados disponíveis na atualidade: o Xfce 4.6.1, rápido e leve, além de ser visualmente atraente e fácil de usar e o KDE 4.4.3, que oferece estabilidade. Além disso, ainda há a manutenção do HAL e do udev permitindo aos administradores de sistema a utilização de vários dispositivos de hardware. O anúncio pode ser conferido aqui: <http://www.slackware.com/announce/13.1.php>.

Telebrás não definiu localidades que receberão internet rápida



A Telebrás ainda não definiu as localidades onde poderá oferecer o acesso à internet rápida, previsto no Plano Nacional de Banda Larga (PNBL). A Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) ainda não definiu uma padronização de qualidade para o acesso à banda larga, que deverá ocorrer ainda este ano.

Proposta de lei de cibercrimes voltará ao debate

O debate sobre a criação de uma lei de cibercrimes no Brasil vai voltar ao debate. A questão é quando: o deputado Julio Semeghini (PSDB/SP) disse na última semana, no Conip 2010, que agora que o Marco Civil da Internet no Brasil está bem encaminhado, vai apresentar seu projeto de Lei de Crimes Cibernéticos. Semeghini é relator do PL 84, a Lei Azeredo, na Comissão de Ciência e Tecnologia da Câmara dos Deputados.

Apple supera Microsoft em valor de mercado



A Apple disparou na frente da Microsoft nesta última quarta-feira, dia 26/05, como maior empresa de tecnologia do mundo em valor de mercado, um marco da recuperação da fabricante do iPhone, após passar a década

dos anos 1990 no ostracismo e quase falir. Mais informações aqui: <http://miud.in/5wv>.

Disponibilizada versão 1.0 do SO Meego

MeeGo™

Lançada a versão 1.0 do MeeGo "core software platform", tendo também a versão

para netbooks chamada "Netbook User Experience". O MeeGo (Maemo + Moblin) pretende fornecer uma experiência de uso rica para netbooks e outros dispositivos. A partir desse ponto fica mais fácil para os desenvolvedores trabalharem em softwares para a plataforma, ambientalizando-se com seus conceitos. A versão para handsets deve aparecer em junho. Detalhes em www.meego.com.

Samsung lança o Wave: o primeiro smartphone com o Bada OS

A Samsung, não satisfeita com os sistemas atuais e querendo seu próprio espaço, apresentou o Bada no ano passado, um sistema operacional para smartphones. O desenvolvimento foi avançando, recentemente lançaram o SDK para desenvolvedores e agora lançaram o Wave: o primeiro smartphone com o Bada OS. As especificações do Wave listam um processador de 1 GHz, tela AMOLED de 3,3 polegadas, câmera de 5 megapixels, execução e gravação de vídeo HD (720p) com formatos DivX e XviD, Bluetooth 3.0, Wi-Fi 802.11n, GPS, rádio FM, tocador de mís-

ca, entre outras coisas. Vem preparado para redes 3G/HSDPA/EDGE/GPRS.

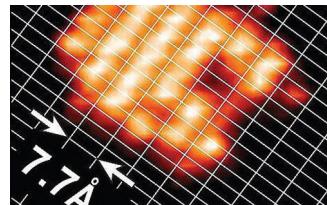
Novos "DVDs" 1000x maiores que Blu-Rays



Se os 25 ou 50GB dos Blu-rays já vos parecem pouco, não se preocupem. Investigadores dizem ter descoberto uma nova técnica que permitirá fabricar discos ópticos com capacidades 1000x superior às dos atuais dis-

cos Bluray e de forma econômica. Quer saber mais?! Leia mais a respeito no [Engadget](#).

Transistor mede apenas 7 átomos

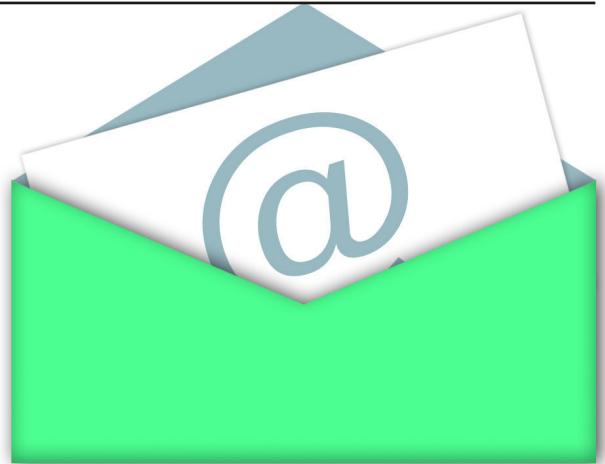


Cientistas conseguiram criar um transistor medindo apenas 7 átomos de comprimento. Muitas ordens de magnitude abaixo dos mais pequenos transistores utilizados nos CPUs atuais. Este avanço abre um mar de possibilidades, onde novos processadores construídos com tal tecnologia possam funcionar a velocidades imensamente superiores aos processadores atuais, sendo também muito mais eficientes. Saiba mais no <http://miud.in/5AN>.

Warner Bros. processada por piratear tecnologia anti-pirataria

A empresa chamada Medien Patent Verwaltung mostrou à Warner Bros., em 2003, uma tecnologia de marcar os filmes de modo que fosse possível identificar uma cópia vazada e determinar de onde se originou aquela cópia. Desde então, aparentemente, a WB vem usando essa tecnologia e por essa razão, a MPV, que tem a sua tecnologia patenteada, está movendo uma ação na justiça contra a WB. A acusação ainda tem que ser avaliada, mas o potencial de entretenimento de um processo como este já vale todas as despesas jurídicas. Mais detalhes no <http://miud.in/5AM>.

EMAILS, SUGESTÕES E COMENTÁRIOS



Ayhan YILDIZ - sxc.hu

Esta seção é sua leitor! Coloque a boca no trombone! Não fique com vergonha: diga-nos o que achou da última edição ou das últimas matérias! Algo não ficou legal? Alguma matéria lhe ajudou muito? Ficou satisfeito por ter encontrado o que procurava? Então manifeste-se e mostre a nós e aos demais leitores o quanto importante é ter o "espírito livre". Abaixo listamos alguns comentários que recebemos nos últimos dias:

A Revista Espírito Livre é ótima! Ajudou-me bastante no desenvolvimento do meu TCC (terminei ano passado o curso de Administração com habilitação em Sistemas de Informação), fiz citações e ela está lá nas minhas referências bibliográficas. Mas não a utilizei apenas como meio para pesquisa, continuo lendo para ficar muito bem informada.

Graciela Sandra R. Mandú - Pesqueira/PE

Sou leitor assíduo, divulgo, distribuo. É uma excelente fonte de pesquisas e conhecimento. Recomendo principalmente para iniciantes.

Pedro Paulo Guimarães - Recife/PE

Uma revista de excelente conteúdo e muito prático para nossos dias. A título de curiosidade, conheci por meio de arquivos na rede da faculdade. Assim que vi, de cara gostei.

Jardel Felipe Rocha - Fortaleza/CE

É uma publicação virtual de qualidade feita para um público diferenciado e exigente.

Giovani Ferreira Vargas - Porto Alegre/RS

Gostei muito das matérias da revista. A conheci a alguns meses e desde então venho acompanhando as edições, parabéns pelo trabalho de vocês.

Andre Henrique Cordeiro Furtado - Natal/RN

Sempre tive curiosidade quanto ao ambiente Linux, através de muito material de busca compreendi como funciona o sistema como um todo, leio todas as revistas desde a primeira edição e sou fã assumido. A revista tem me ajudado muito com aprendizado de diversos assuntos e sonho em um dia poder publicar uma matéria nesta excelente revista. Nota 10 para equipe e desenvolvedores do projeto, sou usuário do Ubuntu e estudante de Redes de Computadores do IFES Campus Colatina. No momento desenvolvo um projeto para implementação de uma solução VOIP com Asterisk. Parabéns a todos.

Danyelber Bianchi Vieira - Colatina/ES

Uma excelente iniciativa para não só divulgar como também ensinar e informar. É importante haver fontes confiáveis sobre o software livre, suas aplicações, evolução e acima de tudo, sua disseminação.

Eduardo Reinert - Cascavel/PR

Uma ótima revista nos mantém informado sobre o mundo Livre, nos dá uma boa visão de mercado.

Holverat Bortolossi - São J. dos Campos/SP

COLUNA DO LEITOR

Sensacional, porque a grande revolução do Software Livre continua quebrando barreiras e mostrando as mentes fechadas como é importante sua atuação no mercado.

Leonardo Ferreira - Aparecida de Goiânia/GO

Uma excelente revista, com artigos e tutoriais interessantes que apresenta de forma simples e clara o que o software livre pode oferecer. Só tenho elogios à revista e gostaria de agradecer pela bela iniciativa de compartilhar conhecimento.

Helena Vanessa Pereira - Goiânia/GO

Super... Ela é a mais bonita e com o melhor conteúdo que já vi. Não seria de se esperar menos feita com quem entende e o principal com amor ao leitor. Por isso que eu acho que a revista é tudo de bom e não tem no que melhorar.

Caio Henrique Arnese Teixeira - Itapevi/SP

A revista Espírito Livre traz um conteúdo espetacular todo mês para os amantes do Software Livre. Uma ótima iniciativa que deu certo e que ainda dará muitos frutos para essa comunidade livre, pois o bom da vida é viver em liberdade.

José Raimundo Sousa Silva - Taguatinga/DF

Já é leitura periódica de cabeceira. 100% Aprovada.

Emerson Sant'Ana - Taguatinga Norte/DF

Ótima revista, aborda temas dos mais diversos, porém sinto falta de uma tema pouco dito porém não menos importante, a parte do SCE "Sistema de Cabeamento Estruturado", ou seja, softwares e técnicas que auxiliem o profissional nessa área.

Jaimison Alves Miranda - Porto Velho/RO

Uma excelente revista para quem quer conhecer, se atualizar e aprofundar-se nesse mundo fantástico do software livre!!!

Marcelo Almeida Santana - Arapiraca/AL

Muito, mas muito importante e legal, faz a gente perceber que não estamos sozinhos na caminhada pelos softwares e sistemas operacionais livres... Além disso, tira as nossas dúvidas, com matérias muito boas... Enfim, está me ajudando em minha monografia sobre softwares livres na educação musical... Obrigado a toda equipe e parabéns...

Felipe Lopes do Nascimento - Macau/RN

A melhor revista de T.I. do Brasil.

Diemesleno Carvalho - Campo Grande/MS

A Revista Espírito Livre tem um excelente conteúdo pra quem quer se manter informado sobre o que acontece em tecnologia. Eu particularmente gosto muito pois a revista consegue reunir vários temas interessantes a cada mês que passa.

Ana Paula Ferreira - Feira de Santana/BA

Muito interessante! Obrigado pelo grande trabalho desenvolvido.

Celestino Julio - Milão/Itália

Excelente!!! Comecei a ler a revista tem pouco tempo, mas já baixei várias por perceber a ampla variedade de assuntos. Uma verdadeira fonte de informação e instrução quanto ao uso de software livre.

Renan Duarte Oliveira - Cuiabá/MT

Uma ótima iniciativa. Através da Revista Espírito Livre, respiramos o ar da liberdade com uma comunidade colaborativa livre dos grilhões de corporações com modelos arcaicos de gestão. A pior escravidão é aquela que nos faz pensar que somos livres.

Claudio Soares Xavier Vidal - Porto Alegre/RS

É uma revista muito importante por possibilitar a difusão dos conhecimentos relacionados aos softwares livres.

José Edvan da Silva Ferreira - Fortaleza/CE

COLUNA DO LEITOR

Dentre as publicações lidas por mim, a Espírito Livre é a revista que mais me chama atenção pela qualidade das redações e pela simplicidade com que se trata os temas.

Pablo Rodrigo Santos - Macapá/AP

Considero uma das melhores revistas de punho livre do Brasil, quiça do mundo, sempre divulgando "o mundo livre" e suas atenuâncias já tem lugar reservado nas minhas leituras.

Railson Ramés Sousa - Ceilândia/DF

Acompanho a revista a pouco tempo, mas nesse pouco adorei todos os artigos publicados até então! Uma iniciativa louvável e um ótimo presente para toda a comunidade!

Márcio Wieler B. Ferreira - Ananindeua/PA

Acho uma iniciativa bacana, um esforço por parte de vários pessoas em torno da liberdade. Liberdade de software, liberdade de expressão. Sempre com artigos interessantes para quem vive nesse louco mundo da tecnologia :)

Cesar Augusto Mezzalira - Pato Branco/PR

Riquíssima em se falando de Software Livre. Ótima fonte de pesquisa sobre novas tecnologias. Fico feliz em estar comemorando 1 aninho de vida da revista.

John Anderson S. dos Santos - São Paulo/SP

Uma das melhores revistas que tive a oportunidade de ler. Ótimo acabamento, contexto excelente, desenvolvimento dos textos amplo e de fácil leitura. Sem sombra de dúvidas é uma das dez melhores revistas do Brasil ou América Latina. Ela fascina, apaixona o leitor.

Everaldo Santos de Oliveira - Salvador/BA

Adorei a revista, ótimas matérias e ótimos integrantes. É difícil achar uma revista até mesmo paga com um conteúdo tão completo. Parabéns, continuem assim.

Leandro Rodrigues Gamito - Guarulhos/SP

Gosto muito, a qualidade das matérias é equiparável às revistas mais populares e tem representado bem o ponto de vista do software livre.

Laudivan Freire de Almeida - Sobradinho/BA

Trata-se de uma revista que traz as mais variadas entrevistas de ícones do mundo livre e ótimas matérias sem nenhum custo para nós leitores que não tem os condições de assinar outras revistas da área.

Rosberg M. Bozzetto - Barra do Bugres/MT

Leio todo mes... Posso dizer que ela é uma ótima ferramenta de divulgação do Linux.

Leônidas Pinheiro - Belo Horizonte/MG

A Revista Espírito Livre é a melhor publicação nacional sobre software livre.

Sergio Ricardo Milaré - São Paulo/SP

Uma ótima revista sobre software livre e uma iniciativa louvável, que enriquece nosso mercado editorial, tão carente de publicações honestas, onde o que fale mais alto é a veracidade das informações prestadas e não o dinheiro dos anunciantes. Continuem buscando a excelência, mostrando ao brasileiro que há opções ao software proprietário e que elas não são nem um pouco amadoras.

Gustavo Rezende Sá - Araçuaí/MG



PROMOÇÕES

Na edição #013 da Revista Espírito Livre tivemos diversas promoções através de nosso site e canais de relacionamento com os leitores, entre eles a Promoção Relâmpago do I Congresso de Software Livre no Agreste Pernambucano, que aconteceu em Belo Jardim/PE. Quem estava atento conseguiu participar do sorteio, então se você não foi um dos contemplados, não desanime. Quem sabe na próxima edição seu nome não aparece logo abaixo?!

Mais chances estão a caminho...

Abaixo, segue a lista de ganhadores de cada uma das promoções.



Ganhadores da Promoção VirtualLink:

1. Carlos Alberto Vieira Tavares Júnior - Sorocaba/SP
2. Leonardo Wilton Ferreira - Aparecida de Goiânia/GO
3. Anderson Euzebio de Souza - Rio de Janeiro/RJ
4. Ivan Brasil Fuzzer - Erechim/RS
5. Railson Ramés Sousa - Ceilândia/DF

Ganhadores da Promoção I Congresso SL no Agreste Pernambucano:

1. Michel Martins Valtuille - Goiânia/GO
2. Herdiley Alves Coelho - Uruçuí/PI
3. José Eliton dos Santos Costa - Escada/PE

Ganhadores da promoção TreinaLinux:

1. Helena Vanessa de Oliveira Pereira - Goiânia/GO
2. Juliano Azevedo dos Santos - Nazaré/BA

Ganhadores da promoção Clube do Hacker:

1. Cícero Pinho Rocha - Camocim/CE
2. Cássio Alberto Santos Baptustussi - Gurupi/TO
3. Pablo Rodrigo Oliveira Santos - Macapá/AP

TreinaLinux®

www.treinalinux.com.br

A TreinaLinux em parceria com a Revista Espírito Livre estará sorteando kits de DVDs entre os leitores. Basta se inscrever neste [link](#) e começar a torcer!

VirtualLink
Soluções e Treinamentos em Linux

A promoção continua! A VirtualLink em parceria com a Revista Espírito Livre estará sorteando kits de cds e dvds entre os leitores. Basta se inscrever neste [link](#) e começar a torcer!

{ } DESTAQUE-SE
entre para o clube do hacker

Não ganhou? Você ainda tem chance! O Clube do Hacker em parceria com a Revista Espírito Livre sorteará associações para o clube. Inscreva-se no [link](#) e cruze os dedos!

P2Plano B

Por Alexandre Oliva



Ove Topper - SXC.RU

O compartilhamento par a par (P2P) de obras culturais é natural do ser humano. Embora muitos tenham recorrido a modelos cliente/servidor para ganhar acesso a obras através de bibliotecas, as práticas de empréstimo, doação, escambo e venda de obras diretamente entre pares é ainda mais antiga que a escrita.

Nos últimos dos 300 anos em que têm vigido exclusividades de cópia e privilégios autorais, justamente quando se tornou acessível a tecnologia que permite essas práticas à distância, tomou corpo a guerra ao compartilhamento. O exército invasor conta com tropas de advogados, lobistas e legisladores para implementar suas estratégias de erosão de direitos e de criminalização de atos cotidianos. A presunção de inocência e a esteganografia podem ser defesas valiosas para a humanidade.

Fundamentação legal

Direito autoral é uma concessão, pela sociedade ao autor de uma obra, de exclusividades temporárias de cópia, modificação, distribuição, publicação, transmissão e execução em público.

É um incentivo para que mais obras venham a ser publicadas e possam integrar o domínio público, ainda que somente após o período de sacrifício da sociedade.

Até pouco tempo atrás, não era matéria de direito criminal, mas de direito civil: cabe ao concessionário do direito autoral sobre a obra acionar quem a tenha supostamente utilizado sem autorização, para determinar se houve de fato uso ilícito e se cabem outras demandas.

Em geral, em processo cível, não há culpados nem inocentes, portanto não há presunção de inocência: há diferenças a serem resolvidas entre partes, decorrentes ou não de atos ilícitos. Criminalizados alguns tipos de violação de direito autoral, se provada alguma tal violação em processo cível, está caracterizado o crime, efetivamente eliminando a presunção de inocência em eventual processo penal subsequente, ainda que seja necessária comprovação de dolo para que o crime seja punível.

Fica assim evidente a importância de se aplicar a presunção de inocência a suspeitos de ilícitos que caracterizem tipos penais, mesmo antes da instauração de processos penais. Mais ainda considerando-se a progressiva criminalização e repressão de atos culturais corriqueiros que se vêm implementan-

do ou propondo através do internacional TRIPS, do DMCA estadunidense, da HADOPI francesa, da Digital Economy Bill britânica, do AI5.0 brasileiro e do temível ACTA.

Teletransporte de Obras Culturais

O compartilhamento par a par (P2P) de obras culturais é natural do ser humano. Embora muitos tenham recorrido a modelos cliente/servidor para ganhar acesso a obras através de bibliotecas, as práticas de empréstimo, doação, escambo e venda de obras diretamente entre pares é ainda mais antiga que a escrita.

Alexandre Oliva

Entregar um livro a um amigo pessoalmente é tão lícito quanto enviá-lo pelo correio convencional ou através de futuras tecnologias de teletransporte. Por mais que o processo de teletransporte seja equivalente a fazer uma cópia e destruir o original, qualquer fã de "Jornada nas Estrelas" se ofenderia ante a sugestão de que o Capitão Kirk que se rematerializou na sala de transporte não fosse a mesma pessoa que pediu ao Sr Scott que o trouxesse de volta a bordo.

Mais absurdo seria sugerir que, se trouxessem um livro a bordo, poderiam ser processados porque o transportador fez uma cópia não autorizada pelos titulares do direito autoral do livro. Direito autoral não regula o

transporte de obras.

Ainda estamos longe de tecnologia para teletransportar pessoas, mas para impressos, temos o facsímile; para obras em formato digital, computadores e a Internet. Enviar uma imagem

de fax ou um arquivo para outro local, providenciando a desmaterialização do original, não cria uma nova cópia: é teletransporte!

Mas e se o transporte dá erro? "A Mosca", de David Cronenberg, retrata o pesadelo de distorções no teletransporte; na série "Enterprise", havia o receio de não chegar ao outro lado; "O Sexto Dia", de Roger Spottiswoode, traz um método de reconstituição de indivíduos a partir de cópias de reserva que, embora não propriamente teletransporte, possibilita clonagens múltiplas.

Um arquivo digital teletransportado poderia não chegar ao destino, mas não há razão para perdê-lo: pode-se aguardar a confirmação de chegada para desmaterializar o original. Uma máquina de FAX anti-cópia não precisaria destruir as páginas que scanearu antes de confirmar que o teletransporte foi completado com sucesso.

Mas e se o desmaterializador não funcionar, quem poderá ser processado e condenado pela cópia não autorizada? Certamente não o destinatário, pois não tem sequer como saber que o remetente não completou o processo: deve presumir sua inocência, supondo que ele agiu e agirá dentro da lei que, por mais restritiva e injusta que é, não impede o transporte.

P2Presunção de Inocência

Obter obra cultural através de rede P2P é um cenário mais complicado. Supor que quem envia esteja somente transportando a obra dificil-

mente seria defensável, porém não há razão para violar o princípio da presunção de inocência e supor que o remetente esteja agindo de forma criminosa. De fato, cada vez mais titulares de direito autoral permitem a livre distribuição de suas obras, e as distribuem em redes P2P, pois percebem os muitos benefícios que disso resultam.

O distribuidor pode, de fato, ter agido de forma ilícita, e pode vir a ser processado e condenado pelas cópias não autorizadas que fez e induziu. Quanto aos demais participantes da rede, que presumiram as cópias e distribuições como inocentes, dificilmente poderiam ser condenados criminalmente. Ainda que possam perder as cópias julgadas ilícitas, foram enganados, induzidos a crer que a cópia era permitida. Na ausência de dolo, não são puníveis. O próprio distribuidor pode ter sido enganado, se houver recebido a cópia da obra através de outra rede P2P, de outro distribuidor presumido inocente.

P2Publicação Defensiva

Como direitos humanos relativos à cultura, liberdade de expressão e até a presunção de inocência vêm sendo erodidos pelas leis e tratados já citados, certamente há gente pensando em linhas de defesa adicionais.

Técnicas de esteganografia permitem esconder uma mensagem noutra de maneira que não se possa sequer perceber a existência de

...cada vez mais
titulares de direito autoral
permitem a livre
distribuição de suas
obras, e as distribuem
em redes P2P, pois
percebem os muitos
benefícios que disso
resultam...

Alexandre Oliva

“ ...um mesmo ato pode ser considerado por alguns como defesa de causas nobres, como a liberdade de expressão e de imprensa, e por outros como terrorismo ou roubo intelectual.”

Alexandre Oliva

uma mensagem escondida sem conhecer o segredo para encontrá-la. Pode ser usada para introduzir marcas d'água ou assinaturas digitais em imagens ou audiovisuais, através de ruído imperceptível para quem os observe, mas recuperável ou verificável sabendo onde buscar.

Inúmeros sítios e redes P2P existem hoje, aos quais se podem subir filmes, imagens ou arquivos para disponibilização para terceiros. Qualquer um desses arquivos pode parecer absolutamente inocente: cópias digitalizadas de livros sagrados, obras em domínio público, próprias ou licenciadas de terceiros com permissão para livre distribuição; mas podem carregar, para quem conheça a chave, dados, texto, imagens ou até mesmo outros filmes. Assim como o sítio que hospeda a obra, qualquer pessoa que venha a obter uma cópia pode negar sequer ter conhecimento de que há informação esteganografada. A própria pessoa que subiu o arquivo pode alegar ignorância, o que dificilmente poderia fazer se publicasse um arquivo criptografado.

Assim como terroristas e distribuidores de pornografia infantil podem utilizar essas técnicas

para escapar da lei, ativistas de direitos humanos podem utilizá-las para se comunicar sem chamar atenção dos governos tiranos que combatem. De fato, um mesmo ato pode ser considerado por alguns como defesa de causas nobres, como as liberdades de expressão e de imprensa, e por outros como terrorismo ou roubo intelectual.

Para benefício de ativistas de direitos humanos, melhor que terem ferramentas suspeitas para decifrar e extraírem mensagens esteganográficas seria que ferramentas comuns de apresentação de imagens e audiovisuais de larga utilização incluíssem mecanismos para decifrar e apresentar mensagens esteganográficas, assim como para cifrá-las e combiná-las.

Dificilmente essa técnica seria usada para distribuição não autorizada de obras culturais, pois não é muito ineficiente em termos de espaço e exigiria uma rede separada para busca e distribuição de chaves. Por outro lado, ofereceria um canal para combate à censura e a tiranias que não respeitam direitos humanos, e mostraria o tamanho da ignorância tecnológica de quem propõe leis que criminalizam posse de informação e responsabilizam provedores por material que nem sequer sabem que hospedam e por poderem ser usados para difundi-lo de forma indesejável às forças dominantes. 

Copyright 2010 Alexandre Oliva

Cópia literal, distribuição e publicação da íntegra deste artigo são permitidas em qualquer meio, em todo o mundo, desde que sejam preservadas a nota de copyright, a URL oficial do documento e esta nota de permissão.

<http://www.fsfla.org/svnwiki/blogs/lxo/pub/p2plano-b>



ALEXANDRE OLIVA é conselheiro da Fundação Software Livre América Latina, mantenedor do Linux-libre, evangelizador do Movimento Software Livre e engenheiro de compiladores na Red Hat Brasil. Graduado na Unicamp em Engenharia de Computação e Mestrado em Ciências da Computação.



Por Carlisson Galdino

Episódio 08

Televisão

Já é o segundo dia na pousada. Pandora, cansada, dorme enquanto Darrell, encostado na parede, assiste à televisão.

Apresentador: Enquanto isso a Bitmancer prepara mais um grande jogo de alcance mundial.

Representante: Nós queríamos fazer um jogo de tiro em primeira pessoa que não caísse na mesmice dos jogos que existem atualmente no mercado. No World War IV, os jogadores terão o prazer de combaterem em um mundo pós-apocalíptico, com pouquíssimas armas convencionais, onde conta mais a estratégia de sobrevivência.

Entrevistador: Então não há armas de fogo ou tecnologia...

Representante: Há sim tecnologia e algumas armas que ainda não foram inventadas no nosso mundo, mas encontrá-las será um dos desafios que deixamos para os nossos jogadores.

Entrevistador: É com você, Paulo!

Apresentador Paulo: É uma alegria ver empresas do nosso polo tecnológico de Stringtown marcando presença no mundo inteiro! Mas nem tudo é festa no polo tecnológico. Hoje uma das maiores empresas lá instaladas sofreu um acidente ainda inexplicado. Quem fala é Trevor Filho.

Trevor: Esta manhã aconteceu algo inesperado aqui na sede da Milihash. Um assalto seguido de destruição. As imagens do edifício da empresa destruído são mostradas.

Trevor: Felizmente ninguém morreu. Só dois seguranças ficaram feridos, mas já se encontram bem. (Nota do Autor: sei lá onde estavam os seguranças no episódio anterior? Não olhem pra mim!)

Trevor: Os depoimentos são desencontrados, mas todos apontam para um assalto.

Funcionário-1: Eles pediram pra gente trazer todos os notebooks, mas só havia quatro.

Trevor: E olhem a situação em que se encontra este automóvel!

Funcionário-4: Pelo que entendi eles precisavam do carro pra facilitar a fuga com os notebooks, mas como eram poucos notebooks, eles simplesmente levaram uma porta.

Trevor: Uma porta, o senhor disse?

Funcionário-4: É, e depois destruiram as paredes.

Trevor: Que equipamento eles utilizaram?

Funcionário-4: . . .

Delegado: Estamos diante de um crime não convencional, é o que posso dizer. As investigações estão sendo feitas e estamos mantendo contato com delegacias de outras cidades em busca do que parece ser uma gangue muito bem equipada.

Trevor: E os funcionários...

Delegado: Eles falam de homens de pedra ou não sei o que. Não sei o que viram, mas certamente estão em estado de choque. Teremos que esperar o relatório da equipe de perícia.

Trevor: Estranho como tudo aconteceu e não levaram dinheiro, apenas quatro notebooks. Devido à gravidade do ocorrido, o nosso prefeito também se pronunciou a respeito.

Prefeito: Peço calma a todos. Este incidente foi um caso muito particular e não há qualquer indício de que vá se repetir. De qualquer forma, a segurança no polo tecnológico será reforçada já a partir dos próximos dias.

Trevor: É com você, Paulo!

Darrell desliga a televisão e começa a pensar a respeito.

"Oliver... Só pode ter sido. Começou sua idéia maluca de dominação mundial. Começou destruindo uma corrente. Mas por que não falam da Sysatom? Já faz uns dias que a base foi destruída e é como se fosse normal! Será que a Sysatom era uma empresa tão insignificante assim?" 



CARLISSON GALDINO é Bacharel em Ciência da Computação e pós-graduado em Produção de Software com Ênfase em Software Livre. Já manteve projetos como IaraJS, Enciclopédia Omega e Losango. Hoje mantém pequenos projetos em seu blog Cyaneus. Membro da Academia Arapiraquense de Letras e Artes, é autor do Cordel do Software Livre e do Cordel do BrOffice.

COMUNIDADE APACHE

Por Cezar Taurion



O Apache é atualmente o servidor web mais popular do mercado e também é um dos ícones do movimento de Open Source. O projeto Apache começou em fevereiro de 1995, através de um esforço combinado para coordenar correções (patches) a um programa httpd, desenvolvido por Rob McCool, da NCSA (National Center for Supercomputing Applications). Depois de vários meses adicionando features e correções, os desenvolvedores do Apache resolveram substituir o software por um novo projeto, desenhado por Robert Thau. Estava claro para os projetistas que seria necessário um novo modelo de gerenciamento de projetos para trabalhar com uma comunidade dispersa de desenvolvedores. A nova arquitetura representou um consciente esforço de resolver primeiro o processo de gerenciar o desenvolvimento de colaboradores geograficamente

dispersos, sem ligações organizacionais formalizadas. A primeira versão desta nova arquitetura, o Apache 1.0 apareceu em janeiro de 1996.

Foi criada uma organização informal, denominada Apache Group, depois reorganizada como Apache Software Foundation (ASF, www.apache.org), com a missão de coordenar e direcionar o desenvolvimento do Apache e diversos projetos correlatos como Gerônimo, Tomcat, Struts e outros.

Na minha opinião, qualquer um que queira criar uma comunidade para alavancar projetos Open Source deveria estudar o modelo de governança do Apache como benchmark. A sua força de trabalho é constituída por desenvolvedores voluntários, que dedicam apenas parte de seu tempo a esta tarefa. A comunicação entre a comunidade é feita basi-

camente por listas de discussão, wikis e e-mail. O processo de resolução de conflitos adotado é o de votação, com quorum mínimo de votos. É adotado também o princípio da meritocracia, para incentivar e motivar a comunidade engajada. Os desenvolvedores são premiados com níveis visíveis de senioridade e respeito dentro da comunidade Apache, com base nas suas colaborações.

A ASF também age como um porta-voz da comunidade, principalmente no estabelecimento de acordos com parceiros comerciais. A ASF tem um board ou comitê gestor de nove diretores. Os diretores, além de suas tarefas administrativas, coordenam comitês de gerenciamento de projetos. O

board autoriza a criação de projetos, mas não os inicia. Estes são concebidos pelos próprios desenvolvedores. O board também não impede a criação de projetos que compitam um com ou outro, ou que se overlappam em algum ponto, desde que cumpram os guidelines da ASF. Na prática o processo darwiniano é que arbitra quais projetos vão se tornar bem sucedidos.

Existem também comitês focados na organização de eventos e conferências, e mais recentemente com incubação de atividades correlatas ao Apache. A primeira conferência para usuários e desenvolvedores Apache foi a ApacheCon de 1998. Os eventos ApacheCon podem ser vistos em <http://www.apachecon.com>.

Os membros "de elite" elegem o comitê gestor. Estes membros de elite são convidados pela organização com base nas suas colaborações. As indicações devem ser aceitas pela maioria, em votação, e podem ser revogadas, em casos especiais. Uma parcela significativa dos membros de elite vem da comunidade empresarial, de empresas como IBM, Sun e Red Hat. Estas comunidades de elite são constituídas basicamente por desenvolvedores e têm acesso e autorização para aprovar e fazer modificações no código do Apache. Importante frisar que apenas membros individuais são aceitos no Apache. As companhias, portanto, devem ser representadas por indivíduos.

Toda e qualquer modificação no código deve passar por um processo de votação. Ninguém pode fazer alterações no software sem aprovação da comunidade. Um único membro pode impedir uma modificação, desde que tenha argumentos sólidos que comprovem sua atitude.

O processo meritocrático adotado pela comunidade Apache é bem diferente dos processos de decisão de empresas comerciais, muito influenciadas por decisões comerciais e por estratégias de marketing. O resultado tem sido um software de alta qualidade, comparável aos melhores softwares comerciais. Uma característica interessante obser-

“ O processo meritocrático adotado pela comunidade Apache é bem diferente dos processos de decisão de empresas comerciais, muito influenciadas por decisões comerciais e por estratégias de marketing. **”**

Cezar Taurion

vada na comunidade Apache (e em diversas outras comunidades de Open Source) é que como não há competição por um recurso escasso, que é o poder, os recém chegados são bem recebidos e apoiados pelos veteranos. Não vistos por estes como competidores, que podem potencialmente roubalhes a posição, como geralmente encontrado em organizações hierárquicas tradicionais.

Outro fator que impulsionou o Apache é a modalidade de licenciamento adotada pelo projeto, bastante liberal e derivada da licença BSD da Universidade de Berkeley. Esta modalidade permite modificação e redistribuição comercial ou proprietária do código, sem obrigatoriedade de retornar as modificações para a comunidade ou pagar pelo seu uso. Esta licença bastante flexível é um dos motivos que levam o Apache a ter um envolvimento bastante intenso com a comunidade empresarial. O Apache, por exemplo, é parte de soluções comerciais fechadas como o WebSphere da IBM.

Alguns argumentam que esta permissividade de licenciamento facilita a criação de versões incompatíveis, uma vez que disputas comerciais poderiam fazer com que a indústria de software adotasse direcionamentos diferentes em suas versões Apache. Na prática isto não tem acontecido pelo simples fato que um servidor Web

é considerado um software que complementa soluções das empresas. Não seria justificável economicamente para uma organização assumir todo o trabalho da comunidade (desenvolvimento e manutenção) em troca de um produto exclusivo, que não traria vantagens competitivas. Hoje, a base estimada de servidores Apache é de mais de 110 milhões, ou 54% de todos os servidores Web instalados. Dêem uma olhada em <http://news.netcraft.com/>. E em consequência desta grande base instalada, os projetos deriva-

dos do Apache também não geram variantes.

A arquitetura do Apache é modularizada, com clara separação das funções básicas do servidor (seu kernel) das facilidades específicas e customizáveis, escritas em módulos independentes, que podem ser seletivamente selecionadas e compiladas para cada configuração. O número de linhas de código deste módulos é muitas vezes superior ao do próprio kernel. O Apache é altamente componentizado e os projetos usam componentes uns dos outros sempre que possível.

Outro fator que impulsiona o Apache é a modalidade de licenciamento adotada pelo projeto, bastante liberal e derivada da licença BSD da Universidade de Berkeley. Esta modalidade permite modificação e redistribuição comercial ou proprietária do código, sem obrigatoriedade de retornar as modificações para a comunidade ou pagar pelo seu uso.

Cezar Taurion

A alocação de tarefas também é bastante livre. Uma vez identificada e aprovada uma determinada ação, busca-se um voluntário (ou voluntários) para escrever o código. Existem alguns "core developers", que criaram partes importantes do código do Apache e tem uma reserva implícita, uma vez que detém bastante conhecimento sobre aquele pedaço de código. Se a mudança for em um destes módulos, eles têm a primazia de pegar a tarefa. Caso não queiram a tarefa, esta é repassada a novos desenvolvedores. Na prática, os "core developers" são responsáveis pela maioria das inovações e modificações importantes, cabendo à comunidade as tarefas de identificar e enviar patches de correção. Caso exista mais de uma alternativa para cada problema, estas são colocadas em discussão e a

mais votada passa a ser o caminho adotado.

Uma vez que o código é escrito e testado, ele é colocado nas listas de discussão como um patch para revisão pela comunidade. Caso seja aprovado, ele então é submetido a um dos responsáveis pela manutenção do repositório do Apache, para incluí-lo no fonte oficial.

Cada nova versão tem um "release managers", um dos "core developers" que se voluntaria para determinar se o software atingiu o ponto de estabilidade necessária para ser liberado como produção. Neste ponto ele é congelado e apenas correções são aceitas. Esta tarefa de gerenciar versões é feita de maneira rotativa entre os membros de maior experiência do projeto Apache.

Criar comunidades Open

Source é muito mais que disponibilizar o código fonte na Internet. Exige um planejamento e uma estratégia que vai fazer a diferença entre um projeto de sucesso e um que será logo abandonado. Estudar e conhecer comunidades de sucesso como a Apache Software Foundation é um bom início de caminhada. 

Para mais informações:

Site Oficial Apache

<http://www.apache.org>

Site Oficial Apachecon

<http://www.apachecon.com>



CEZAR TAURION é Gerente de Novas Tecnologias da IBM Brasil. Seu blog está disponível em www.ibm.com/developerworks/blogs/page/ctaurion



Um dia calmo na vida de uma SysAdmin

Por Krix Apolinário



Mario Alberto Magallanes Trejo - sxc.hu

7:00h - Chego em minha mesa e ao abrir minha caixa de email me deparo com um monte de solicitações feitas no final de semana, sim hoje é segunda-feira.

Entre as solicitações tem uma para a criação de uma infra-estrutura de um projetos, onde ele precisa de um servidor próprio e o gerente que enviou essa solicitação pede urgência pois ele precisa começar o projeto na segunda-feira, ou seja, hoje!

Sabe o que é legal disso ele enviou esse email na sexta-

feira as 19:40h e o suporte não tem expediente no final de semana. Adoro quando isso acontece, o prazo é sempre para ontem.

7:15h - Acesso o Nagios e verifico que o servidor de email está down. Dirijo-me a sala de servidores para verificar o problema e quando passo pelo robô de backup vejo na tela a palavra que mais gosto, vocês não tem noção de como todo administrador tem verdadeira paixão por essa palavra: ERROR.

Como fui lá por conta do

servidor de email ignoro por um momento o que vi e vou resolver o problema do servidor de email e em seguida me dedicarei ao robô de backup.

7:30h - Vejo que o backup Full da semana não foi feito nem 40% e o robô simplesmente não está mais funcionando corretamente, mas eu tenho que ser compreensiva com ele afinal trabalhar 24 horas, 7 dias por semana, sem direto a folga em feriados deve ser muito cansativo, coitado.

7:50h - Começo a preparar a infra-estrutura do projeto.

8:10h - Telefone toca, um som lindo e relaxante o toque do meu ramal, demoro a atender para poder ficar apreciando o som maravilhoso.

Um usuário dizendo que está tentando acessar o email mas não está conseguindo, pergunto que mensagem aparece e ele me diz que é "login e/ou senha inválido" mas ele diz que está colocando a senha correta. Peço que ele venha a minha mesa para poder resetar a senha e depois de 5 minutos ele chega.

Ele pergunta se pode colocar a mesma senha de antes e eu digo que sim, afinal ele afirma que está colocando a senha correta, e o inesperado ocorre: a senha dele não passa está faltando caracter especial, o que indica

que a senha que ele dizia estar certa não estava, calma, respira fundo... Paciência é seu sobrenome.

8:30h - Meu gerente chega e comunico a ele sobre o robô de backup e ele vai tomar as providências necessárias. Ufa! Menos um problema, no momento a resolver.

9:00h - A partir desse horário o telefone toca a cada 10 ou 15 minutos, às vezes parece que a coisa acalma e ele passa uma meia hora sem tocar, mas pouco depois volta ao ciclo inicial de 10 e 15 minutos e se mantém assim até o final do expediente.

Depois da palavra ERROR, essa é outra coisa que os administradores de sistemas gostam, atender telefonemas. Cada ligação lhe toma pelo menos 5 minutos e quando a pessoa está com dúvidas esse tempo varia de 15 a 20 minutos e nós adoramos bater papo principalmente quando estamos com a caixa de email lotada, um robô de backup parado e uma infra-estrutura urgente para terminar.

Melhor ainda é quando essas ligações são de usuários que já lhe enviaram uma solicitação explicando o problema, mas ele é compreensivo com a gente e liga pra explicar o que já foi explicado e me convencer a resolver naquele exato momento o problema, pois o

dele é urgente.

Tudo isso é tão reconfortante.

09:25h - Recebo uma ligação do TL do projeto "para ontem" perguntando se eu já terminei e eu digo que não, infelizmente a fama que temos me faz algumas vezes deixar a ironia guardada, afinal se eu tivesse terminado já teria informado ao gerente que consequentemente teria informado a ele.

Diante de minha resposta começa a sessão "Senta que lá vem a história...", e vem toda aquela história de que o prazo é curto e tudo mais, na verdade o prazo sempre é curto, normalmente projetos que se estimam ser feitos em 2 meses, na verdade, deveriam ter pelo menos 4 meses.

12:00h - Estou quase saindo para almoçar quando um desenvolvedor aparece em minha mesa dizendo que ninguém consegue commitar nada no repositório do projeto e eles tem uma baseline para hoje e que está todo mundo parado por conta disso.

Pergunto se não poderíamos ver isso quando eu voltar do almoço e ele repete o que falou antes, então penso, por que almoçar? Afinal tomei café da manhã as 6h e já são 12h, besteira, tem gente que passa o dia sem comer... Minha fome é maior e aviso que em meia hora estou de volta e ele generosamente aceita.

12:40h - Mal sento em minha mesa e o desenvolvedor "da baseline" chega e pergunta se eu já vi o problema, olho para ele, com vontade de perguntar se ele chegou a me seguir no caminho de ida e volta do restaurante, mas deixo passar e respondo simplesmente, fazendo de conta de ele não sabe que cheguei naquele exato momento e que irei verificar e assim que resolver entro em contato com ele.

13:20h - Finalmente consigo terminar a infra do projeto. Tenho que agradecer a todos que me ligaram e apareceram em minha mesa pelo apoio dado hoje, fazendo com que eu conseguisse terminar rapidamente minhas tarefas. Muito feliz com isso.

Agora posso começar a atender outras solicitações que

foram se acumulando no decorrer do dia.

15:10h - Recebo uma solicitação de restore de backup, meu olhos brilharam quando li todo o texto, encaminho a solicitação para meu gerente e depois irei conversar com ele.

16:00h - O servidor web para, problema: filesystem corrompido. Coisa mais linda ver isso, o telefone começa a tocar feito louco, o que me deixa mais feliz ainda, pois poderei resolver o problema escutando esse lindo som.

16:30h - Vou conversar com meu gerente, mas ele está numa reunião. Ops! A questão do restore do backup terá que ficar para amanhã.

17:00h - Terminando algumas solicitações para poder ir para minha casa.

Com essa narrativa eu quis mostrar de forma breve para quem não conhece, um dia de trabalho de um SysAdm que muitas vezes são julgados por não terem paciência com os usuários e fazerem as coisas com má vontade, o que na maioria das vezes não é assim, e o fato deles procurarem ser breves e pedir que tudo seja através de solicitações é para facilitar e agilizar o atendimento, pois além destas solicitações eles tem outras tarefas. 



KRIX APOLINÁRIO
é graduada em
Internet e Redes de
Computadores e
atua como
Administradora de
Sistemas Unix/Linux
do C.E.S.A.R.

REVISTA
espírito
livre
LIBERDADE E
INFORMAÇÃO
<http://revista.espiritolivre.org>



Compartilhar

Por Roberto Salomon

Toda a base do desenvolvimento do conhecimento ligado ao Software Livre se baseia em um conceito chave: o compartilhamento do conhecimento. Ninguém cresce escondendo conhecimento. Todos se desenvolvem em conjunto, uns aprendendo com o que outros já desbravaram. Problemas complexos são resolvidos através do compartilhamento de informações. Apesar dos trolls, aprendemos rapidamente que ninguém é dono da verdade e sempre temos um pouco a aprender com as dúvidas e dicas de outros.

Nada mais natural, então, que eu também possa compartilhar outros recursos aos quais eu tenha acesso. Posso muito bem dar carona para meus amigos ou vizinhos, compartilhando o espaço disponível no meu automóvel, aumentando a eficiência de uso dos recursos públicos (no caso das ruas da cidade). Também posso convidar amigos para um churrasco para comemorar este ou aquele acontecimento onde, espero, eles terão prazer em me ajudar a reduzir o desperdício

**Ninguém cresce
escondendo conhecimento.
Todos se desenvolvem em
conjunto, uns aprendendo
com o que outros já
desbravaram.**

Roberto Salomon

de comida e bebida, garantindo um mínimo de sobras na carne e na cerveja que eu já havia comprado.

Porque diabos então se cria esta celeuma toda com relação ao uso de programas P2P no nossos provedores? Qual o problema em compartilhar a banda que não estou usando? Afinal, já paguei por ela, não?

Compartilhar CPU, eu posso. E é até considerado louvável. Projetos como o World Community Grid usam ciclos de CPU ociosos em milhões de computadores ao redor do globo para resolver problemas complexos como a criação de novas drogas para combater a malária ou o HIV, ou da criação de novas variedades de arroz, mais nutritivas e resistentes a pragas. Posso até fornecer ciclos de CPU para ajudar na procura de ETs no projeto SETI@Home. Mas compartilhar a banda, isso não posso não.

A grande maioria dos provedores de acesso têm restrições ao uso de programas P2P pelos seus clientes. Insistem em dizer que os programas P2P consomem excessivamente a banda disponível tornando o acesso à Internet mais lento para todos os demais. Também dizem que a maior parte do tráfego IP é representada por transmissões P2P. Os números, no entanto, não são consistentes. Há estudos que

apontam 95% do tráfego como sendo de P2P enquanto outros dizem que este não chega a 20%. No fundo, me parece que a briga dos provedores, e em especial dos provedores no Brasil, está relacionada a um outro problema: Nossos provedores vendem o que não tem, banda.

Nossos provedores vendem acesso Internet através de propagandas chamativas, que nos prometem maravilhas. Quando assinamos o contrato, no entanto, podemos nos dar por satisfeitos se tivermos acesso a um terço da velocidade pela qual pagamos. Confira o seu contrato, dependendo da operadora, ela só tem a obrigação de garantir 10% da velocidade pela qual você paga integralmente. Imagine se isso virasse moda na indústria de alimentação: você paga por um litro de leite mas a companhia só é obrigada a envasar 100ml na caixinha. No supermercado, é caso de cadeia, na Internet brasileira...

O uso de programas P2P desloca o perfil de consumo da banda fornecida pelos provedores, deve ficar mais difícil redistribuir a ciranda do acesso entre os diversos clientes que ligam reclamando da velocidade. Por tabela, é muito mais fácil botar a culpa naqueles usuários que estão tentando usar pelo que pagaram. O cliente se torna vilão só porque tenta usar o serviço contratado. Bacana isso, não?

Se a moda pegar, vou ter que pedir autorização da Fiat para dar carona a alguém. 

Para mais informações:

Blog do Roberto Salomon:
<http://rfsalomon.blogspot.com>



ROBERTO SALOMON é arquiteto de software na IBM e voluntário do projeto BrOffice.org.

Entrevista com Andrew Resch, desenvolvedor do Deluge

Por André Noel e João Fernando Costa Júnior



Revista Espírito Livre: Olá Andrew Resch! Poderia se apresentar?

Andrew Resch: Olá, meu nome é Andrew e gosto de escrever Software Livre :) Eu trabalho no Deluge, uma aplicação de compartilhamento de arquivos, há 3 anos.

REL: Qual a vantagem de se utilizar torrents para o download de arquivos?

AR: O BitTorrent é um protocolo eficiente com um conceito descentralizado. A idéia de que o arquivo que você está baixando não está localizado em um único local, como no modelo tradicional de cliente/servidor, mas em múltiplos locais permite um nível de redundância muito maior e reduz os "links mortos". Com os dados distribuídos dessa maneira não centralizada, você pode mover dados muito mais rapidamente,

porque você não está mais restrito aos recursos de uma única máquina hospedeira.

REL: Com tantos programas disponíveis, por que criar o Deluge? Qual a vantagem de se utilizar um programa e não outro?

AR: Eu comecei a trabalhar no Deluge porque, na época, não haviam clientes de BitTorrent decentes, que trabalhassem bem no ambiente GTK+. Eu queria alguma coisa que se integrasse perfeitamente no meu desktop e não fosse um recurso grosso, como alguns dos outros clientes da época, e o Deluge me pareceu promissor.

Pouco depois de iniciar o Deluge, eu percebi que realmente queria deixar meu cliente de BitTorrent, e que aquela era uma maneira de rodá-lo em uma máquina remota, sem operador, e controlá-la usando uma aplicação em desktop perfeitamente integrada. Eu comecei, rapidamente, a reescrever o Deluge, que empregava uma arquitetura daemon/cliente, que eu acredito ser a grande vantagem do Deluge hoje. Essa arquitetura permite com que você controle o Deluge com vários tipos de interface de usuário, incluindo o GTK+UI, Uma interface de usuário baseada em console, e a maravilhosa interface de usuário Web, com a qual Damien fez um impressionante trabalho.



Figura 1 - Deluge, direto ao ponto, segundo seu desenvolvedor

REL: Antes do Deluge, você escreveu algum outro software livre?

AR: Eu dei pequenas contribuições a outros projetos em software livre e me envolvi com algumas próprias, mas nada com consequência real. Acho que sempre escrevi software livre, mesmo que não tenha lançado um "projeto" tradicional.

REL: O Deluge foca-se em um tipo particular de usuário?

AR: Gostamos de pensar que o Deluge é acessível a todos, mas isso pode ser um pouco de ilusão. Eu acho que o Deluge é focado um pouco mais no usuário experiente, particularmente, nas pessoas que entendem o protocolo BitTorrent e que já tenham utilizado clientes de BitTorrent no passado. Gostaríamos de mudar esse viés e fazer o Deluge mais acessível, mas é um balanceamento difícil entre o poder do software e sua simplicidade, e às vezes, não dá para oferecer ambos de maneira fácil.

REL: Por que e quando você começou a escrever código aberto?

AR: Eu acho que sempre, para ser honesto. Quando eu era mais jovem e comecei a programar, eu sempre quis compartilhar meu

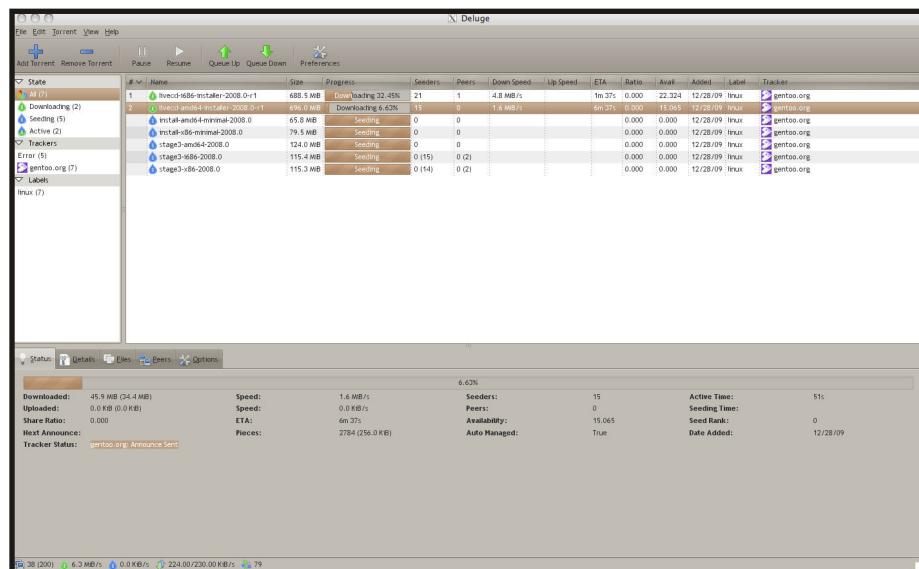


Figura 2 - Deluge com compartilhamento em andamento

código com as pessoas ao meu redor, apenas para encorajá-las a aprender e ajudar, e nunca dei muita importância em mantê-lo privado, qual seria o ponto?

Se eu conseguisse que aquelas pessoas ao meu redor contribuissem e trabalhassem juntas, poderíamos criar algo muito mais fácil e possivelmente melhor do que poderíamos fazer trabalhando sozinhos.

REL: E se alguém quiser compartilhar conteúdo protegido por direitos de cópia, quem seria o responsável?

AR: Essa questão parece implicar que o compartilhamento de conteúdo protegido é errado. O que não é necessariamente o caso. O código do Deluge é protegido, mas as pessoas o compartilham livremente porque a sua licença permite (e incentiva!).

REL: Compartilhar conteúdo pessoal numa rede p2p não é crime. Entretanto, você não acha que o torrent é quase sempre utilizado para baixar conteúdo "pirata"?

AR: Não. O BitTorrent é utilizado em mui-

tas aplicações e serviços para fornecer um download eficiente e um método de atualização. Também é utilizado para fornecer meios efetivos para baixar conteúdo pago. Além disso, eu não questionarei as pessoas que usam o protocolo BitTorrent para "piratear" conteúdo. Eles também poderiam utilizar o FTP, o HTTP e uma miríade de outras tecnologias para compartilhar esse conteúdo. Isso não é uma exclusividade do BitTorrent e nunca será. Apenas ocorre que o BitTorrent é uma maneira muito mais eficiente de compartilhar

dados, portanto, as pessoas naturalmente gravitam em torno dele.

REL: O que você pensa a respeito de baixar filmes e música protegidos por direitos de cópia?

AR: Essa é uma questão difícil e multifacetada, e eu não sou um perito para comentá-la, mas vou tentar :) Eu acredito que as pessoas são livres para compartilhar qualquer coisa que queiram mas que elas são responsáveis por seus atos e devem responder pelas consequências.

Eu tenho o sentimento de que a maior parte das pessoas deseja pagar por conteúdo de boa qualidade e sem DRM, desde que tenha um preço razoável, e isso tem sido demonstrado muito claramente através de organizações que oferecem serviços de "pague o quanto quiser" por seus conteúdos. A realidade é que você está pagando um pouco mais por conteúdo carregado de DRM, que você não vai poder utilizar em todos os seus dispositivos e, possivelmente, de menor qualidade do que conseguiria de graça. Os modelos de negócios precisam mudar para tirar vantagem dessa facilidade, eficiência e economia de custos das redes de compartilha-

mento de arquivos, e gastar algum tempo entendendo por que as pessoas as utilizam.

REL: Você acha que a indústria de música e filmes atacará os usuários de P2P, ou eles recuarão e mudarão a estratégia?

AR: Eles continuarão a atacar os usuários até que não seja mais financeiramente viável para eles continuar a fazê-lo. Sua única preocupação é com os lucros e, uma vez que as margens de seus modelos de negócios anti-quados diminuírem a níveis insustentáveis, eles mudarão sua estratégia. Novos modelos de negócios que utilizam e compreendem a tecnologia atual estão sendo criados e utilizados agora, mas levará algum tempo para que eles sejam usados de uma maneira mais disseminada. É o ciclo das coisas.

REL: Como você vislumbra o futuro do p2p?

AR: Só tem a melhorar. Quanto mais as pessoas têm acesso à Internet, e as conexões com ela se tornam mais rápidas, eu acho que o compartilhamento de dados através do P2P continuará a crescer. Eu não posso realmente imaginar mudanças imediatas na tecnologia ou nos

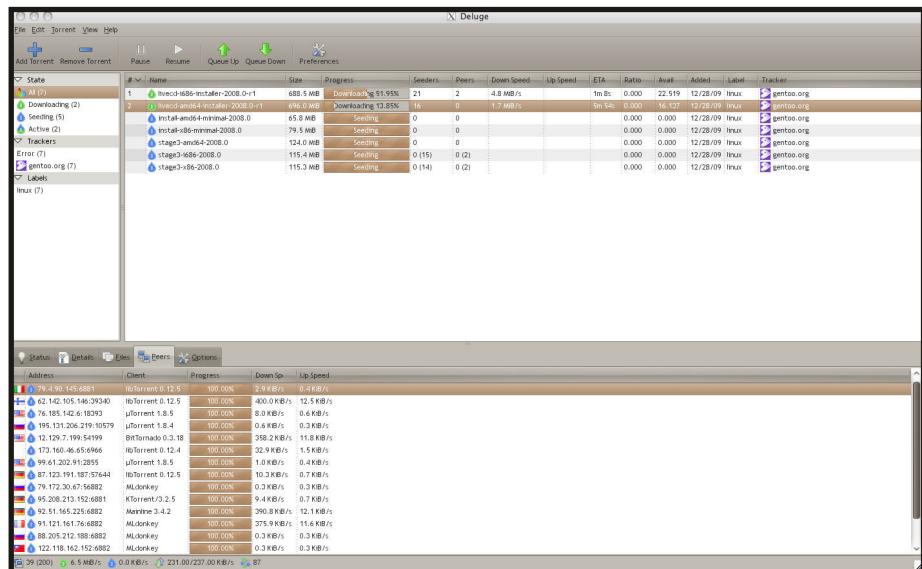


Figura 3 - Deluge apresentando os diversos peers

protocolos utilizados, mas quem sabe o que o futuro trará? Tudo o que sei é que as pessoas sempre encontrarão um jeito de compartilhar coisas e, com certeza, farão isso de maneira fácil e eficiente :)

REL: Mande uma mensagem para nossos leitores da Revista Espírito Livre.

AR: Permaneçam livres e feliz compartilhamento :)

Para mais informações:

Site oficial Deluge

<http://deluge-torrent.org>

Escola Linux

A melhor opção em Treinamentos Hands-On

Eficiência e Praticidade em cursos de curta duração

www.escolalinux.com.br - Tel: (21) 2526-7262

Linux Solutions

Escola Linux

ENTREVISTA COM JOSH BERNHARD, PRODUTOR DE FILMES

Por Leandro Leal Parente e João Fernando Costa Júnior

Acervo pessoal

Revista Espírito Livre: O que fez você se tornar um produtor de filmes?

Josh Bernhard: Essa é uma pergunta difícil de responder! A única coisa que posso dizer é que eu amo cinema desde que consigo me lembrar, assim como programas de TV. Eu assisti filmes várias e repetidas vezes sem cansar. Eram como velhos amigos. Mas eu acho que o que me separou dos outros garotos é que eu adorava da mesma forma assistir as coisas "por trás das telas" sobre a arte de fazer filmes. Era tão emocionante para mim quanto os próprios filmes, e eu achava muito inspirador. Inspirador o suficiente para acompanhar até hoje.

REL: Quais foram suas motivações ao criar Lionshare?

JB: Bem, além do desejo geral de me tornar um produtor de cinema, eu estive interessado, por um tempo, nas conexões pessoais que as pessoas criam com a mídia. Música, pra ser mais específico, assim como personagens de filmes e TV. A noção do "fandom" e tudo, como as pessoas ficam investidas naquelas situações e pessoas artificiais.

Eu vi conexões entre esses fortes sentimentos e o fenômeno da pirataria online. Se você tem esse fortíssimo sentimento de propriedade por algo que é realmente pessoal para você, não importa como você vai consegui-lo. Baixar a música mais popular do novo álbum da sua banda favorita, aquela que te inspirou a dar a volta por cima, ou a que você ouviu com o amor da sua vida, etc. É aí que os argumentos que compararam o download ilegal de música ao roubo de um cortador de grama de uma loja começaram a ruir pra mim. Não pra dizer que está tudo bem, mas que é mais complicado.

Então eu nunca tinha visto ninguém explorar essas ideias. E eu busquei uma maneira de combinar, junto com meu desejo de fazer, uma pequena história pessoal a respeito de gente da minha idade e das relações que elas controem, então eu descobri que tinha algo especial.

REL: Por que escolheu distribuir Lionshare via streamin, de graça através da Internet? Quais foram suas intenções?

JB: Eu estava fazendo esse filme por (quase) nenhum dinheiro e sabia que, devido à aspereza estilo "lo-fi" que eu tinha antes, não iria ser muito comercial. Minha meta não era fazer dinheiro, era conseguir que o filme fosse assistido pela maior quantidade de olhos possível, portanto, colocá-lo online de graça pareceu a melhor maneira de fazê-lo. Especialmente nessa fase, sem ter um nome reconhecido e nenhuma razão para se preocupar, é mais valioso para mim ter 100 pessoas assistindo meu filme de graça, do que 10 pessoas pagando US\$10,00.

Além disso, havia toda uma questão subjetiva no filme em si, por falar do compartilhamento online e com as pessoas que baixam música e filmes, seria um pouco irônico se eu tentasse segurar a distribuição com mão de ferro. Portanto, a decisão de colocá-lo online de graça, ficou um pouco impregnada em todo o filme desde o início.

REL: Havia algum descontentamento por parte dos patrocinadores do Lionshare neste modelo de negócio?

JB: Não, especialmente considerando que eu era o úni-



Josh durante uma filmagem.

co interessado! Minha preocupação principal sempre foi o trabalho: fazer o filme que eu queria, da maneira que eu queria, e eu percorreria qualquer caminho que me permitisse fazê-lo.

REL: Por que você escolheu dar enfoque nas tecnologias da Internet no filme Lionshare?

JB: Eu nunca vi a cultura da internet retratada de forma realista na mídia popular: a cultura da internet que eu conhecia e que todo mundo conhece é apenas uma parte.

Eu achava que havia uma oportunidade para fazê-lo realisticamente, de um modo que eu nunca tinha visto antes num filme.

REL: Seu próximo filme, The Pioneer One: "pilot" (tradução livre, O Pioneiro: Piloto) já tem todos os recursos necessários para ser rodado. Quais serão os próximos passos?

JB: Pioneer One é um seriado dramático que foi desenhado para se parecer como qualquer programa sério que você vê na TV. Nós acabamos de fazer o piloto e estamos prontos para liberá-lo no VODO, a plataforma online que utilizamos para distribuir Lionshare. Fizemos o piloto com cerca de US\$6000,00, mas para fazer o resto da temporada, esperamos contar com investidores ou patrocinadores corporativos, ou uma combinação dos dois. Para um seriado em curso, precisaremos pagar salários de verdade e investir em mais unidades permanentes de produção. Mas, temos esperança de que, uma vez que as pessoas assistam ao tipo de trabalho que estamos fazendo, alguma coisa vai funcionar pra fazer o resto do programa sair. Minha posição é a mesma de Lionshare: o trabalho vem em primeiro lugar, no entanto, as coisas que o fazem são as que vamos perseguir.

REL: Como as tarefas do projeto são distribuídas? Como Bracey Smith contribui com "The Pioneer One"?

JB: Bracey Smith, que alguns devem reconhecer de Lionshare, é o co-produtor executivo e o diretor principal do seriado. Ele dirigiu o piloto. Ele também fez os efeitos visuais e supervisionou a pós-produção. Eu tinha uma participação nisso também, mas eu submetia a maior parte dele ao julgamento de Bracey.

Eu criei o seriado, concebi as premissas e as personagens e escrevi o roteiro para o piloto. Eu estou para começar a escrever os roteiros para o restante dos episódios da primeira temporada do seriado.

Mas honestamente, nessa fase, estamos desempenhando papéis e fazendo múltiplas tarefas para conseguir fazer a coisa toda. Era uma ideia que tinha na cabeça por mais ou menos um ano, mas nunca achei que estaria pronta para montar uma produção real. Eu assumi que iria fazer alguns poucos filmes mais na linha de Lionshare, e depois, talvez ser capaz de começar a pensar em Pioneer One. Bracey foi realmente a pessoa que me convenceu de que seríamos capazes de fazer o programa agora, portanto, não teria acontecido sem ele. Ele, de alguma forma, juntou todos esses elementos, e um monte de gente tem vontade de trabalhar em um piloto por nada, baseado, eu dizia, na qualidade do roteiro apenas. Eu acho que outras pessoas se envolveram porque viram potencial na produção para ser muito especial.

A principal diferença que separa as pessoas com grandes ideias das pessoas de sucesso: a atitude de fazer.

Josh Bernhard

REL: A série "The Pioneer One" tem um plano que envolve uma cápsula do tempo que provavelmente pertencia à União Soviética e irá trazer consequências que irão afetar a todos. Onde serão gravadas as cenas do seriado? E sobre o elenco, trilha sonora e toda produção envolvida com o projeto?

JB: Nós rodamos o piloto nos arredores de Nova York. Uma das grandes vantagens da tecnologia agora é a disponibilidade de ferramentas que nos permitem falsificar, de maneira muito realista, locais onde nunca estivemos de verdade.

Colocamos um anúncio online procurando pelo elenco, informando que seria um trabalho sem pagamento, mas que teria potencial de um pagamento real se o programa tivesse continuidade. Conseguimos um elenco incrível, que tinha vontade de trabalhar de graça porque gostaram do roteiro e ficaram entusiasmados com o que estávamos fazendo e com a maneira que estávamos fazendo. Estamos trabalhando com um compositor que, por acaso, é cunhado do nosso produtor executivo.

Tivemos apenas uma única entrevista com ele ontem para acertar a sua participação. De novo: outra pessoa do-

ando suas habilidades de graça porque se entusiasmou com o programa.

REL: Depois do fim do episódio piloto, como você deseja continuar com a produção dos próximos episódios?

JB: Haverão algumas diferenças entre o piloto e o próximo episódio, em termos de produção, etc. Mas eu não acho que será tão drástico que não se encaixe com o que veio antes. Eu acho que é mais uma evolução que não tirará você da história. Eu também não acho que isso não tenha precedentes. A maioria dos programas leva um tempo considerável entre a produção do piloto e o primeiro episódio da série propriamente dita. Mais de um ano, às vezes.

REL: A série The Pioneer One será distribuída pelas redes P2P, diferente das séries tradicionais. Quais os impactos esperados nesta iniciativa?

JB: Novamente, a principal motivação para fazer dessa forma é simplesmente fazer com que o programa seja feito. Você não precisa mais da permissão dos guardiões do conteúdo cultural (os executivos dos estúdios e das redes de televisão, etc). Mas ninguém fez dessa maneira antes. A ideia é que o programa será feito e distribuído, e a esperança é a de que as pessoas responderão a ele da mesma maneira que responderiam a qualquer seriado de televisão das redes AMC ou HBO. Com o bônus adicional de que eles terão um impacto mais direto na produção do programa, uma vez que confiamos mais na mídia social e nas doações voluntárias do que nas redes de televisão tradicionais.

REL: Como a distribuição gratuita do filme Lionshare favorecerá o custeio do filme?

JB: Eu consegui algum retorno, mas não todo ele. O principal sucesso de liberar dessa maneira é que muitas pessoas o assistiram, muitas pessoas reconhecem meu nome agora, então, quando começamos a tentar conseguir pessoas interessadas no Pioneer One, eu não apareci simplesmente do nada. Fomos capazes de atingir o chão, como se estivéssemos correndo.

REL: Se você tentasse convencer um produtor de filmes a seguir o seu modelo de negócio, liberan-

do seu produto gratuitamente, que argumentos usaria?

JB: Bem, se eles precisassem ser convencidos, eu não sei se eu tentaria convencê-los. Eu sei porque uma pessoa seria hesitante em trilhar esse caminho. Nunca ninguém o fez para provar. Tem menos status e experiência do que fazer "da maneira real". A principal desvantagem de fazer o caminho tradicional, de trabalhar com empresas de mídia estabelecidas, é que para fazê-lo você precisa de muito dinheiro. Um monte de pessoas talentosas com ótimas ideias nunca têm a chance realizá-las e da maneira que elas querem. Essa era a situação em que estávamos. Se tentássemos colocar Pioneer One numa rede ou num estúdio, ele nunca seria feito. Seria colocado numa prateleira para pegar poeira.

REL: Quais são seus planos após a série The Pioneer One?

JB: Honestamente, eu estou tão envolvido com o programa que não consigo visualizar muito mais longe. Temos uma temporada com 7 episódios planejada, e pelo menos mais quatro estações da história que poderíamos contar daí para frente. Eu ainda tenho algumas ideias para filmes que eu poderia tentar e montar ao mesmo tempo que a produção do seriado, mas realmente não sei como isso tudo funcionaria.

REL: Deixe algumas palavras para os leitores da Revista Espírito Livre.

JB: Eu incentivo qualquer um que tenha uma ideia, fazer uso dos seus recursos e sair pra fazer da maneira que puder. Essa é a principal diferença que separa as pessoas com grandes ideias das pessoas de sucesso: a atitude de fazer. Você não precisa da permissão de ninguém com os recursos amplamente disponíveis hoje em dia.

E espero que as pessoas assistam Pioneer One quando estiver liberado, e o abordem com a mente aberta. É uma grande experiência, mas estou entusiasmado com as possibilidades. Visite www.pioneerone.tv onde estamos postando video blogs a respeito da produção "por trás das câmeras".

Um abraço pessoal, e obrigado por ler! 



P2P: Ferramenta de compartilhamento ou de pirataria?

Por Walter Aranha Capanema

Jakub Krechowicz - sxc.hu

Preâmbulo:

Antes de enfrentar o tema proposto, eu gostaria de fazer um esclarecimento a respeito do artigo da edição anterior ("Pirataria: como enfrentá-la?", Revista Espírito Livre, nº 13), em que afirmei que a pirataria, embora prática comum e aceita em nossa sociedade, ainda assim é crime, e tal "aceitação" não permite revogar a legislação penal.

Sem saber, o meu modesto artigo jurídico despertou uma tremenda polêmica nessa querida revista tecnológica. Alguns leitores, por email, me acusaram de ir contra a linha editorial da revista, e até mesmo ser contrário ao software livre.

Na verdade, em nenhum momento falei algo contrário ao software livre. Apenas apresentei minhas razões jurídicas contrárias à pirataria, que passaram a ter, inclusive, apoio tanto na jurisprudência do STF¹, quanto no pensamento

doutrinário do Professor Rogério Greco².

E, para deixá-los com a pulga atrás da orelha para um artigo futuro: a pirataria, inclusive, é inimiga mortal do software livre.

Saneado o feito, passemos à análise do mérito.

I - Introdução:

O P2P, abreviação de peer-to-peer (ponto a ponto, em português), é uma arquitetura de distribuição de dados que tem, como principal característica, a descentralização, onde cada ponto realiza tarefas de cliente e de servidor, e não há um computador central que controle a administração do sistema.

Essa tecnologia ganhou notoriedade quando, em 1999, o estudante norte-americano Shawn Fanning criou a rede Napster, que permitia a troca livre de arquivos, notadamente músicas no formato MP3, fazendo surgir um embate na mídia a respeito da violação dos direitos autorais, razão pela qual a idéia do P2P ficou associada à pirataria.

“ O fato de alguém utilizar o Firefox para postar comentários caluniosos em blog de terceiros não permite concluir que o navegador é um instrumento criado para a prática de crimes.”

Walter Capanema

Mas como as redes P2P seriam analisadas pelo Direito Penal?

II - O P2P e o Direito Penal:

O fato de alguém utilizar o Firefox para postar comentários caluniosos em blog de terceiros não permite concluir que o navegador é um instrumento criado para a prática de crimes. O que provocou essa conduta foi um uso abusivo, diverso da idéia original do seu criador.

O mesmo raciocínio se pode transportar para os aplicativos de P2P. Pode-se afirmar que os principais deles, especialmente os voltados para o protocolo BitTorrent, não foram concebidos para a prática de crimes contra os direitos autorais, razão pela qual que tê-los instalados em seu computador não configura crime.

Por outro lado, só haverá crime se o usuário se utilizar do programa para baixar e compartilhar material protegido. E nesse ponto que vejo que a pirataria por P2P é mais lesiva que a "tradicional".

Pela pirataria convencional, a conduta do usuário era de simplesmente fazer o download do programa. Dificilmente ele poderia fazer, simultaneamente, o download e o upload, seja porque a velocidade da conexão não recomendava, seja porque os aplicativos da época não permitiam.

Com o P2P, há a possibilidade do usuário baixar arquivos e, inclusive, fornecê-los para uma maior quantidade de pessoas. Grande parte dos protocolos, em especial, o já citado BitTorrent, permite que o usuário compartilhe não só um arquivo, mas partes incompletas deles, pedaços, que podem depois serem montados como um quebra-cabeça.

Todas as condutas descritas

no parágrafo anterior são realizadas quase que automaticamente, exigindo a mínima intervenção do usuário e até pode ser feita sem qualquer alteração ou customização de configuração.

Se essa conduta de baixar arquivos piratas por P2P pode atingir um número maior de pessoas, e abranger mais arquivos, ela tem muito mais potencialidade lesiva que a dita "tradicional", razão pela qual o juiz, em caso de condenação de um pirata de P2P, deverá observar essa característica na elaboração da sua sentença, conforme o art. 59, caput, do Código Penal.

"Art. 59 - O juiz, atendendo à culpabilidade, aos antecedentes, à conduta social, à personalidade do agente, aos motivos, às circunstâncias e consequências do crime, bem como ao comportamento da vítima, estabelecerá, conforme seja necessário e suficiente para reprevação e prevenção do crime:"

E essa lesividade será encaixada no item que trata das consequências do crime, mas é preciso que se faça um alerta: o mero uso de P2P pirata não significa que o agente criminoso terá, automaticamente, uma pena maior que o pirata "tradicional". O juiz deverá avaliar de acordo com o caso concreto, levando em conta, principalmente, a análise de eventual prova pericial no computador do réu e do provedor, para verificar o tráfego de dados e arquivos realizado.

É verdade que ainda não se tem notícia de usuário que tenha sido condenado, no Brasil, pela prática de pirataria por P2P, mas nos EUA proliferam essas ações criminais, em grande parte incentivadas pelo lobby das associações representativas das indústrias de cinema e de música.

Apesar de tudo isso, volto a dizer: P2P não é pirataria, e admite interessantes aplicações comerciais.

III - O P2P e suas aplicações:

É verdade, grande parte das possíveis aplicações para o P2P estão voltadas à pirataria, o que se percebe pela popularidade de sites como o The Pirate Bay (o mais famoso e polêmico) e o Mininova (que não permite mais a distribuição de material pirata), que atuam como verdadeiros "catálogos" de arquivos, direcionando o usuário ao seu download junto com outros, através de redes como o BitTorrent.

Mas é importante que se diga, o P2P não pode ficar vinculado à idéia de pirataria. Diversas companhias permitem o compartilhamento de seu material, por, basicamente, dois motivos principais:

1. Não precisam arcar com os custos de armazenagem dos arquivos, o que é significativo em casos de filmes, demos de jogos, updates

É verdade, grande parte das possíveis aplicações para o P2P estão voltadas à pirataria, o que se percebe pela popularidade de sites como o The Pirate Bay (o mais famoso e polêmico) e o Mininova (que não permite mais a distribuição de material pirata)...
Walter Capanema

de programas etc;

2. Não precisam arcar com os custos de transferência de dados, especialmente sabendo que as empresas de armazenamento limitam o tráfego de dados a um número mensal.

Vejo, aqui, uma nítida configuração do fenômeno do crowdsourcing, em que se terceiriza, gratuitamente, uma determinada tarefa/função aos usuários da Internet, a dita multidão (crowd).

Serão os tais usuários que, de forma distribuída, compartilharão os custos e os ônus do armazenamento e da transferência dos arquivos, facilitando a sua disseminação.

Portanto, vê-se que o P2P também pode se mostrar como uma interessante estratégia econômica, especialmente em países em desenvolvimento, em que os custos dos itens acima elencados ainda são altos.

Conclusão:

O P2P não é bandido. Aliás, ele pode ser um importante aliado para as empresas e para a divulgação de conteúdo. A maldade não está na tecnologia, mas no uso que fazem dela. 

Referências:

1. Decisão Publicada no Informativo 583 do STF:

""Pirataria" e Princípio da Adequação Social

A Turma indeferiu habeas corpus em que a Defensoria Pública do Estado de São Paulo requeria, com base no princípio da adequação social, a declaração de atipicidade da conduta imputada a condenado como inciso nas penas do art. 184, § 2º, do CP ("Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: i - § 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente.").

Sustentava-se que a referida conduta seria socialmente adequada, haja vista que a coletividade não reprimaria o vendedor de CD's e DVD's reproduzidos sem a autorização do titular do direito autoral, mas, ao contrário, estimularia a sua prática em virtude dos altos preços desses produtos, insuscetíveis de serem adquiridos por grande parte da população. Asseverou-se que o fato de a sociedade tolerar a prática do delito em questão não implicaria dizer que o comportamento do paciente poderia ser considerado lícito. Salientou-se, ademais, que a violação de direito autoral e a comercialização de produtos "piratas" sempre fora objeto de fiscalização e repressão. Afirmou-se que a conduta descrita nos autos causaria enormes prejuízos ao Fisco pela burla do pagamento de impostos, à indústria fonográfica e aos comerciantes regularmente estabelecidos. Rejeitou-se, por fim, o pedido formulado na tribuna de que fosse, então, aplicado na espécie o princípio da insignificância - já que o paciente fora surpreendido na posse de 180 CD's "piratas" \ ao fundamento de que o juiz sentenciante também denegara o pleito tendo em conta a reincidência do paciente em relação ao mesmo delito. HC 98898/SP, rel. Min. Ricardo Lewandowski, 20.4.2010. (HC-98898)" (grifos nossos). Disponível em <<http://www.stf.jus.br>>. Acesso em 28.abr.2010.

2. Eu perguntei, via Twitter, se era possível aplicar o princípio da adequação social à pirataria. A resposta do Professor Rogerio Greco não poderia ser mais divertida: "Acho um absurdo. Se for assim, os políticos poderiam alegar adequação social para a corrupção que estão acostumados". Disponível em <<http://twitter.com/rogeriogreco/status/13202818125>>. Acesso em 1.mai.2010.



WALTER CAPANEMA é professor da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro [EMERJ (Brasil). Formado pela Universidade Santa Úrsula - USU. Advogado no Estado do Rio de Janeiro. Email: waltercapanema@globo.com e site: www.waltercapanema.com.br



Luta de Gato e Rato nas redes P2P

Por Jomar Silva

Sabine Simon - sxc.hu

E lá se vai mais de uma década desde que ouvi falar pela primeira vez em redes P2P, e o problema continua exatamente o mesmo: um grupo de pessoas querendo compartilhar conteúdo digital lutando contra um grupo de pessoas que não querem este compartilhamento - a eterna luta entre gato e rato!

Sempre achei natural este tipo de discussão, mas con-

fesso que não imaginava que iríamos todos perder tanto tempo e tanto dinheiro brincando de gato e rato deste jeito, e quando olhamos pela frente e vemos as potencialidades das chamadas "aplicações na nuvem", vejo que este problema tende a se tornar muito, mas muito mais complexo ainda nos próximos anos.

Entendo que a indústria do copyright vai cada vez mais

gastar o que for necessário para proteger sua galinha dos ovos de outro (o que me lembra o "my precious" do Senhor dos Anéis), e também não tenho dúvidas de que sempre encontraremos alguma forma de continuar trocando os arquivos eletrônicos que queremos trocar e com isso vamos jogando rios de dinheiro no lixo... dos dois lados!

Acredito que nada demonstra mais a inadequação do modelo atual utilizado na indústria do que esta briga que parece nunca ter fim. Fico ainda mais impressionado em ver que depois de tanto tempo, os "gênios dos negócios" destas empresas não conseguiram ainda encontrar um modelo de negócios que inclua o P2P como canal de distribuição dos seus produtos. Mais do que isso, combater as redes P2P para impedir o compartilhamento é matar o mensageiro e não a mensagem.

Mas será que a indústria em geral sempre foi assim tão radical contra o compartilhamento? Não sou tão velho assim, mas me lembro de uma época em que o meio do compartilhamento era bem lucrativo e por isso mesmo grande parte da indústria que hoje gasta milhões de dólares combatendo as redes P2P até que não esperneava muito... muitos de vocês viveram essa época também, então vamos recordar um pouco... aliás, vamos começar com uma pergun-

ta simples (e cuidado ao responder, pois você certamente vai denunciar a idade): Alguém aí se lembra das fitas K7?

Era como um "rito de passagem": comprar uma fita K7 e passar horas e horas na frente do seu aparelho de som (velho isso, heim), fazendo suas próprias compilações, montando a sequência de música do jeito que você gostava e claro, quase sempre estas fitas gravadas com tanto trabalho eram dadas a alguém de presente... qual a diferença disso e do compartilhamento de músicas feitas nas redes P2P hoje em dia? Será que parte do dinheiro gasto no mundo todo pela venda de fitas K7 era usado para "recompensar" a indústria fonográfica?

E os vídeos cassete? Quem aí nunca ficou feliz ao conseguir um segundo vídeo cassete emprestado com um amigo para copiar "aquele" filme? Não era compartilhamento do mesmo jeito?

Quem sabe na escola, ou na faculdade, onde sempre se encontrava aquela lojinha de xerox para se copiar algumas páginas de um livro... tá bom que isso acabou até que cedo demais e no final dos anos 90 quando eu me formei, já era mais fácil comprar drogas em qualquer lojinha perto de uma faculdade do que conseguir que te tirasse cópia de 10 páginas de um livro qualquer... e olha que nessa época nosso acesso a livros importados ainda não era algo assim tão tranquilo como é hoje.

O que me deixa mais intrigado ainda é pensar que os senhores que são hoje gestores e até proprietários de empresas da indústria do copyright provavelmente conseguiram seus diplomas a custa de muito xerox de livro, que certamente eram lidos ao som "daquela fita" com os sucessos do momento que ganharam de alguém!

É engraçado ver que na verdade a Internet fez com que

“ “ ...combater as redes P2P para impedir o compartilhamento é matar o mensageiro e não a mensagem.” ”

Jomar Silva

“ O que me deixa mais intrigado ainda é pensar que os senhores e até proprietários de empresas da indústria do copyright provavelmente conseguiram seus diplomas a custa de muito xerox de livro... ”

Jomar Silva

as barreiras de acesso à informação fossem praticamente derrubadas, e que isso ao invés de ser visto como uma dádiva por toda a humanidade acaba sendo vista como principal ameaça e fonte de conflitos no mundo todo. Será que um dia veremos uma guerra mundial do P2P? Já imaginaram a cena?

O fato concreto é que nossa sociedade evoluiu muito mais rapidamente do que evoluíram as cabeças dos homens de negócio, que ainda continuam utilizando modelos de negócios e modelos de gestão empresarial do início do século passado!

Quer um exemplo concreto? Você sabia que a estrutura hierárquica que temos hoje nas empresas foi na verdade copiada do modelo militar, no

início do século passado?

Se alguém aí ainda acha que este modelo ultrapassado ainda tem vida por mais algum tempo, basta passar algumas horas conversando com uma criança (quem tem filhos sabe bem do que estou falando).

O fato é que a sociedade em que vivemos ainda é pouco evoluída perto da sociedade dos chamados "nativos digitais", e para estes:

Compartilhamento é a base das interações sociais

Acesso à informação (qualquer uma) de qualquer lugar e a qualquer hora é premissa básica de vida

Se este tipo de comportamento fosse algo que é ensinado "de pai para filho", acredito que levaríamos ainda algumas décadas para ter uma mudan-

ça estruturante forte na sociedade, mas quando vemos este tipo de coisa sendo cada vez mais transmitido sem a interferência dos pais, fica fácil entender a rapidez com que as mudanças estão ocorrendo.

Para ter uma ideia do que estou falando, sugiro a você que assista por 30 minutos um canal desses dedicados a crianças e adolescentes... cada vez mais os programas transmitidos por eles empurram as crianças a complementar o que está sendo apresentado ali com algum conteúdo disponível na Internet... é uma mudança natural...

Como já escrevi em um artigo anterior, experimente responder ao seu filho um "não sei" e cronometre o tempo que ele leva para ir buscar a resposta para seu questionamento no Google!

Em resumo, sinto muito ao ver que ao invés de gastos de dinheiro pesquisando qualquer coisa mais produtiva para a humanidade (como a cura para a Malária), continuamos gastando milhões no mundo todo para alimentar a eterna briga de gato e rato dos que querem controlar o acesso à informação com os que querem compartilhar tudo. Pior que isso é ver que ao se tentar controlar absurdamente as redes P2P, não apenas os conteúdos protegidos por copyright são bloqueados, mas também os conteúdos que são desenvolvidos de forma livre e

“ A minha esperança é ver a geração nativa na rede crescendo do jeito que são para que finalmente novos modelos de negócios possam surgir e acabar de vez por todas com esta briga inútil.

Jomar Silva



JOMAR SILVA é engenheiro eletrônico e Diretor Geral da ODF Alliance Latin America. É também coordenador do grupo de trabalho na ABNT responsável pela adoção do ODF como norma brasileira e membro do OASIS ODF TC, o comitê internacional que desenvolve o padrão ODF (Open Document Format).

aberta acabam sendo tratados da mesma maneira.

A minha esperança é ver a geração nativa na rede crescendo do jeito que são para que finalmente novos modelos de negócios possam surgir e acabar de uma vez por todas com esta briga inútil.

Por isso que tenho batallhando tanto pela liberdade na rede. Acredito que tudo o que precisamos é garantir que a rede continue aberta como é hoje, pois se ela continuar assim, não tenho dúvidas que a gera-

ção dos nossos filhos farão a revolução que tanto sonhamos... e que para eles não vei ser revolução alguma, só parte da sua própria evolução...

Quem viver, verá!

PS.: Gatos são gatos, ratos são ratos e vão guerrear até o fim dos tempos, pois este é seu instinto. Nós seres humanos, em tese, temos discernimento para não cair em tal recursividade eterna :P

**Sim Você
PODE!**
Contribua com a
REVISTA
**espírito
livre**
LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

DESTAQUE-SE
entre para o clube do hacker

**Os Melhores
Estão Aqui!**
www.clubedohacker.com.br

O ODF faz 5 Anos: Um olhar para trás, na jornada em direção a um padrão aberto de formato de documento

Por David LeDuc



10. de Maio de 2010 marca o quinto aniversário da aprovação do Formato Aberto de Documentos (a especificação ODF 1.0) como um Padrão OASIS. No entanto, a história completa do ODF vem de muito antes desse período de cinco anos. Reconhecido como uma padrão da indústria, essa data marca o início extra oficial de uma campanha pela liberdade de documentos, que muitas pessoas provavelmente não acreditavam que duraria tanto, ou que fosse tão significativa. O ODF foi criado sobre princípios onde a interoperabilidade e a inovação eram primordiais, e que esses são baseados em padrões abertos. Não por acaso, a criação do ODF coincidiu com o crescente suporte de arquiteturas TIC, as quais cresceram do modelo da Web, onde a padronização do HTML, um padrão aberto e livre de royalties, que permitiu que a Web se tornasse uma plataforma aberta, o que possibilitou a inovação acima de tudo. A chave era a interoperabilidade, ou a capacidade de várias entidades de comunicar-se eletronicamente, sem a necessidade de rodarem a mesma aplicação de software, ou sistema operacional. Igualmente crítica para o desenvolvimento do ODF foi a introdução do OpenOffice.org, a suíte de escritório em código aberto, que primeiro implementou o formato, e o surgimento do XML como um padrão fundamental largamente suportado, para a descrição da estrutura

de dados. Na era pré-ODF, as aplicações de produtividade de escritório estavam praticamente paradas. O ".doc" surgiu como o formato padrão de fato, porém proprietário, mas só funcionava bem com as aplicações de um único fornecedor e no sistema operacional desse único fornecedor. Naquela época, as pessoas, e de maneira mais importante, os governos, não tinham muito controle sobre seus próprios documentos e haviam muito poucas opções de escolha de aplicações.

Entretanto, nos últimos cinco anos, o ODF nos levou diretamente para o ambiente atual, onde os governos ao redor do mundo, cada vez mais entendem e apreciam o valor e a utilidade dos formatos abertos, e cada vez mais governos têm feito das soluções baseadas em padrões abertos uma característica essencial de suas estratégias de governança digital e de arquiteturas abertas de TIC. Em consequência disso, o ODF é hoje parte integrante do movimento pela abertura global. Cinco anos, vinte e sete governos e uma miríade de aplicações de pois, o ODF está bem estabelecido, embora seja um formato em desenvolvimento contínuo, como qualquer formato digno de nota. Não apenas isso, o ODF superou as melhores expectativas de muitos dos apoiadores iniciais, podendo-

“ O ODF é hoje parte integrante do movimento pela abertura global. Atualmente, vinte e sete governos adotaram políticas de padrões abertos.

David LeDuc ”

se dizer sem questionamentos que o ODF alterou permanentemente a evolução dos formatos de documentos para melhor. Obviamente, os próximos cinco anos serão igualmente importantes, talvez ainda mais, à medida em que mais governos continuam a implementar seus modelos de trabalho abertos. Embora não possamos olhar para uma bola de cristal para prever os próximos cinco anos, o que se segue é um resumo das realizações do ODF, incluindo uma linha do tempo desses marcos nos últimos cinco anos. Parabéns e feliz aniversário, ODF:

Padronização - Após a aprovação inicial do ODF 1.0 no OASIS em 10. De Maio de 2005, o ODF foi submetido à aprovação da JC1 da ISO/IEC, onde foi aprovado por unanimidade como Padrão Internacional em Maio de 2006. O mês de Fevereiro de 2007 viu a aprovação do OASIS ODF 1.1, que trazia várias melhorias de acessibilidade. O ODF 1.2, com metadados da web de semântica RDF, uma linguagem de fórmulas para planilhas de cálculo detalhada, e outras características estão esperando para serem aprovadas pela OASIS no final de 2010.

Adoções governamentais - o ODF se tornou largamente reconhecido e cada vez mais aceito pelas autoridades do setor público que, cada vez mais, compreendem e apreciam o valor e a utilidade dos formatos abertos, ao mesmo tempo em que os governos fazem das soluções baseadas

em padrões abertos uma característica essencial de suas estratégias de governança digital. Em consequência disso, o ODF é hoje parte integrante do movimento pela abertura global. Atualmente, vinte e sete governos (nacionais e regionais) adotaram políticas de padrões abertos pró-ODF. Essas adoções ocorreram através de leis, decisões executivas, interoperabilidade de modelos, ou iniciativas políticas que demandavam ou recomendavam o uso do ODF entre as diversas repartições do governo e em suas interações com o público.

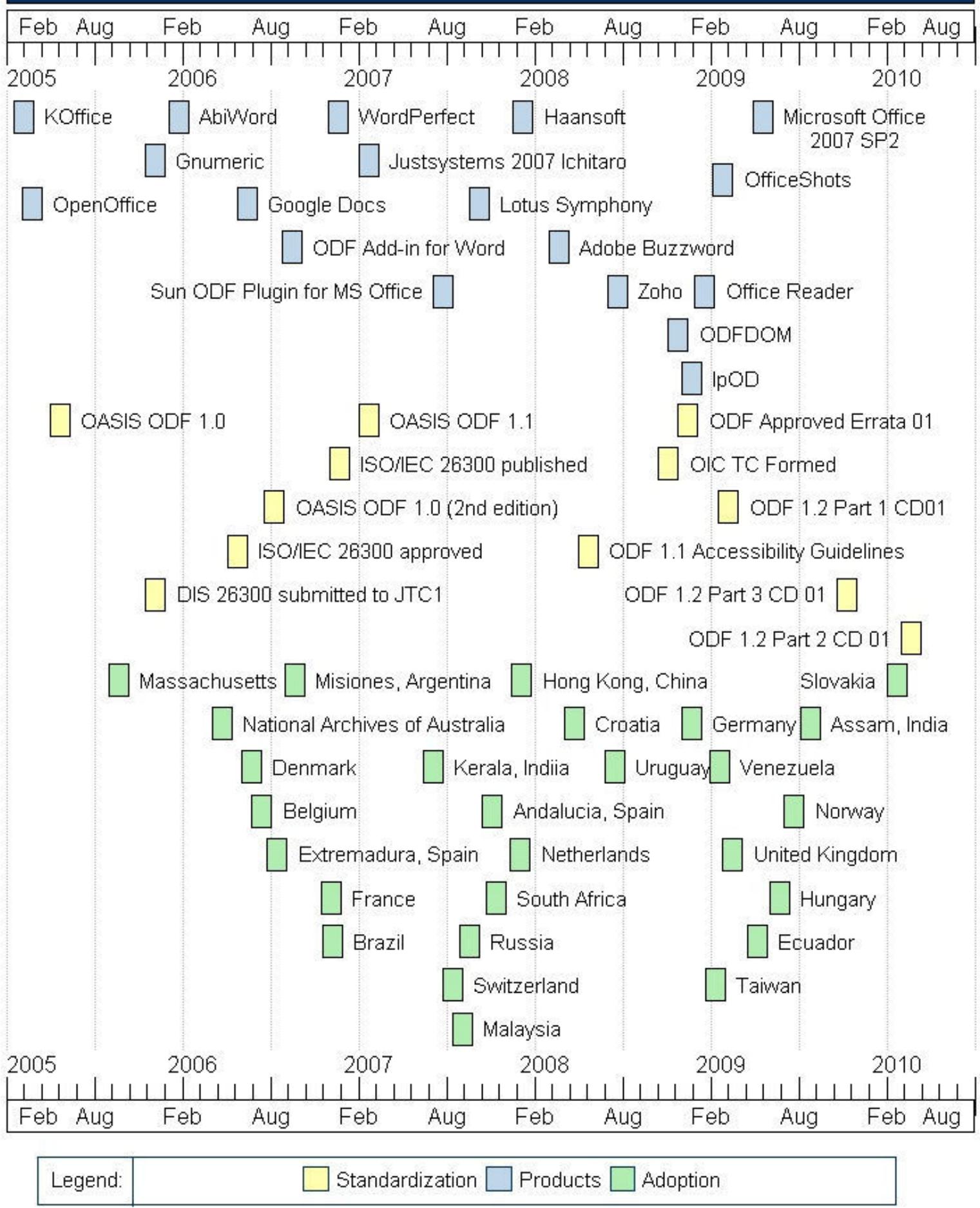
Suporte ao ODF nas aplicações - O ODF é largamente implementado e disponibilizado na maioria das plataformas, incluindo os editores de desktop tradicionais, assim como aplicações para Web e aplicações móveis. Hoje em dia, todas as suítes de escritório suportam o ODF, assim como um crescente número de dispositivos móveis. O surgimento do ODF e a demanda pelos padrões abertos coincidiram, não por acaso, no nosso ponto de vista, com a proliferação de novas aplicações de produtividade de escritório, o que não se via desde a introdução dos primeiros PCs nos anos 1980.

O gráfico a seguir mostra os marcos dos primeiros cinco anos do ODF como padrão reconhecido pela indústria em três categorias chave. A "Padronização" é relativa às datas de aprovação e publicação no OASIS e na ISO/IEC. "Produtos" é uma amostra representativa (não geral) do suporte do padrão em produtos específicos, onde as datas podem ser verificadas. "Adoção" é relativa à publicação ou anúncio de políticas pró-ODF pelos governos.



David LeDuc é diretor de gestão da ODF Alliance. David foi um dos pioneiros do ODF por muitos anos, sendo essencial no lançamento da Aliança em 2006 quando foi formada como um grupo inicial de 36 organizações participantes. Hoje, os filiados à Aliança contam mais de 650.

5 Years of Open Document Format



GESTÃO EMPRESARIAL COM

openbravo

opening ERP's future!



<http://www.openbravo.com>

Por Miguel Koren O'Brien de Lacy

Praticamente toda empresa considera hoje seu sistema ERP (Enterprise Resource Planning) ou de Gestão como crítico para a operação da empresa, sua história comercial, produtiva e a continuidade das operações. Os sistemas ERP existem no mercado faz muitos anos, com nomes diferentes no passado, porém com funcionalidade semelhante. Em épocas anteriores as soluções para empresas pequenas eram reduzidos em funcionalidade e capacidade e somente as grandes corporações podiam ter sistemas abrangentes e integrados.

A difusão e popularização atual de sistemas ERP é dada em parte pelo "bug do milênio" por um lado e pelas crescentes exigências de auditoria e fiscais dos governos. Não podemos desprezar o fato que as empresas hoje devem ser operadas cada vez com menos pessoas ou pelo menos que as mesmas pessoas possam fazer mais negócios, ou seja que a gestão deve ser mais eficiente. O bug do milênio fez com que as empresas ficassem preocupadas no final dos anos 90 quando as datas expressadas com dois dígitos virariam de 99 a 00, causando potencialmente todo tipo de erros nos sistemas. A pressão das empresas e a grande oportunidade de negócio fez com que a maioria dos fabricantes destes sistemas revisaram suas soluções e aproveitaram para melhorar substancialmente os produtos. Os que não fizeram isso, hoje são vagas lembranças. Ao mesmo tempo, um dos competidores dos pro-



Funcionalidades comuns em um ERP

dutos ERP comerciais, o desenvolvimento interno pela TI da empresa, foi removido pois a maioria das empresas preferia usar sua capacidade de TI para outros assuntos relacionados a não para atualizar sistemas legados, alguns desenvolvidos faz anos, sem documentação e até sem fontes. As exigências de auditoria e fiscais dos governos fazem com que a operação do negócio sem um apoio eficiente informático seja dificultoso, favorecendo o interesse em empresas pequenas e médias por soluções ERP. Basta pensar em impressora fiscal e nota fiscal eletrônica para ver como os sistemas facilitam a operação. Finalmente vale a pena mencionar que a capacidade em aumento dos computadores a preços menores facilitou o uso dos sistemas ERP que tradicionalmente são relativamente grandes e pesados.

Que faz com que estes sistemas sejam tão populares e importantes? Evidentemente as razões expostas acima mas também o fato que este tipo de sistema tem por missão automatizar toda a gestão da empresa, desde a produção, vendas, compras, recursos humanos, processos, projetos, etc. Quanto maior o porte do sistema, maior a abrangência da solução e consequentemente, maior a complexidade da implementação, do sistema e o custo. Na época do bug do milênio este tipo de sistemas eram dominados por empresas comerciais que vendiam software fechado e licenciado, geralmente a valores altos. A crise econômica causada pelo estouro da "bolha da internet" na mesma época, aliado a popularidade de soluções licenciadas em software livre e difusão de uso da internet, facilitou a disponibilidade e interesse em sistemas ERP licenciados em software livre. Hoje existe uma quantidade muito grande destas soluções e algumas delas somente podem ser chamadas de "ERP" por cumprir formalmente de gerenciar pelos menos dois módulos. Muitos deles foram abandonados e outros serão abandonados no futuro. A escolha de um sistema em software livre, dinâmico, estável mas ao mesmo tempo em evolução planejada com um "road map" é muito importante. Migrar de um sistema ERP a outro não é um empreendimento trivial e deve ser evitado.

Avaliando as soluções ERP em software livre que podem ser consideradas suficientemente completas, robustas, flexíveis e escaláveis existem poucas alternativas. Desenvolver e manter um sistema deste tipo requer um esforço considerável e normalmente dedicação full time ao assunto, até para manter o sistema atualizado com as mudanças de tecnologia e legislação. Por este motivo elas

Telas da interface do OpenBravo: definição de tarefas em fases de projetos (esq.) e definição do cabeçalho de um pedido com a moeda Euro (dir.)

tem apoio de empresas comerciais que aplicam diferentes modelos de negócio para financiar o desenvolvimento. Significa que estes sistemas tem uma versão completamente livre e outra "enterprise" com mais funções, porém que pode ser usada somente se licenciada do fabricante na forma de um suporte de contrato. Uma discussão pelo IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) sobre algumas alternativas pode ser obtida neste endereço: <http://www.konsultex.com.br/solucoes-livres/arquivos/ieee-erp-compared.pdf>.

A implementação de um sistema ERP é um projeto de consultoria significativo e demora na média vários meses. A equipe do cliente deve ser parte da equipe de implementação, para que o sistema ERP atenda bem as necessidades operacionais da empresa. Por isso é importante para as empresas brasileiras poder contar com consultoria especializada no Brasil.

O Sistema OpenBravo

O precursor da família de sistemas ERP em software livre Compiere, ADempiere e OpenBravo foi o sistema Compiere. Ele começou como sistema em arquitetura cliente/servidor com o banco de dados Oracle. A partir dele nasce o ADempiere para poder trabalhar com o banco Postgres. O desenvolvimento do Open Bravo começou em 2001 mas em 2005 teve um auge com a formação da empresa OpenBravo em Pamplona, Espanha com a missão de evoluir, dar suporte e prestar serviços de consultoria a este sistema ERP licenciado em software livre. Os desenvolvedores originais e a equipe OpenBravo tomaram como ponto de partida o Compiere, em particular seu modelo de dados a algumas classes de base. Hoje estes 3 produtos são semelhantes mas evoluem por caminhos diferentes.

OpenBravo é um sistema desenvolvido em Java usando a arquitetura MVC (Model View Controller) que separa as funções da

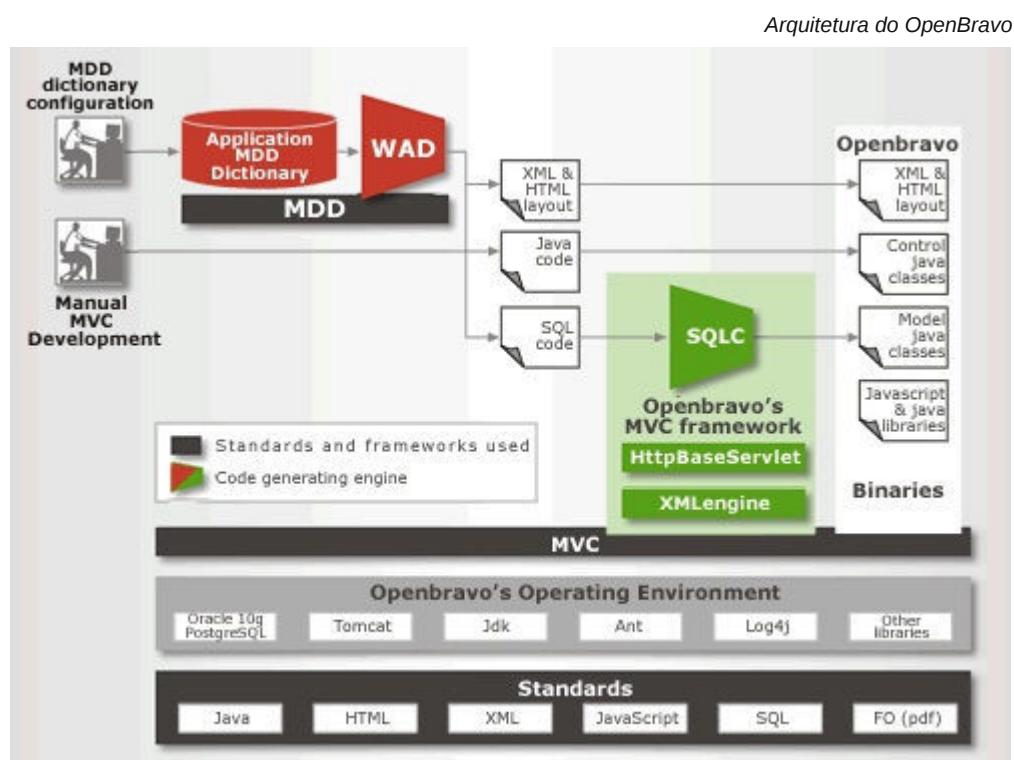
lógica de negócio do aplicativo, a lógica de apresentação e o modelo dos dados. Os modelos de bancos de dados apoiados são Oracle e Postgres. É um sistema que deve ser usado pelo navegador web. Atualmente a interface de uso apresenta algumas características AJAX e apresenta uma experiência de uso agradável para o usuário. Para maior praticidade, o aplicativo está projetado para poder ser operado pelo teclado, minimizando o uso do mouse. O OpenBravo é construído com tecnologia MDD (Model Driven Development), gerando código automaticamente a partir de definições no modelo de dados. Um aplicativo WAD (Wizard for Application Design) gera automaticamente as classes com acesso a dados que são compiladas.

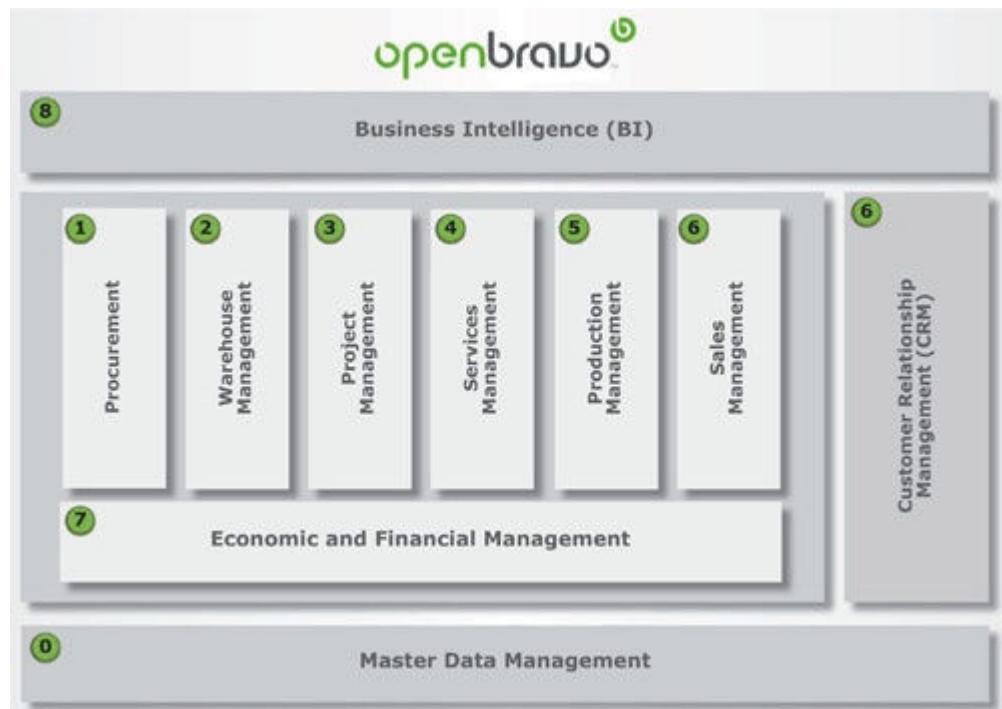
A estrutura de segurança do OpenBravo considera que os usuários podem ser associados a roles, organizações, empresas e armazéns. Dentro de cada role eles podem ter disponíveis menus funcionais diferentes. O usuário também pode escolher o idioma do aplicativo, entre os quais está o português do Brasil.

O mecanismo de customização e parametrização do sistema permite gerar novos elementos tais como:

hprocessos automáticos,

h"call outs" (lógica que roda quando o campo associado na tela muda de valor e que pode ser usado para todo





conhecida GPL (General Public License).

O OpenBravo está formado por um servidor, aplicativo web e um módulo para PDV (Ponto de Venda) que pode ser usado isolado ou integrado ao servidor OpenBravo por web services. O módulo PDV é um aplicativo em Java que roda no PC e não é operado pelo navegador. Outras integrações parametrizáveis do OpenBravo são com o SugarCRM e o sistema de BI, Pentaho.

As prestações nativas de BI e CRM do OpenBravo podem ser suficientes para alguns usos, mas a integração com SugarCRM e Pentaho proporcionam outra dimensão a estas funcionalidades. Claro que o sistema pode ser integrado também a outros sistemas CRM e BI.

No diagrama funcional (veja gráfico) vale a pena destacar que o sistema inclui gestão da produção e gestão de projetos. A gestão de projetos não considera a programação das atividades no cronograma pois está desenhado para atender fundamentalmente a necessidade de custos de projetos. Porém nada impede que numa necessidade para uma implementação seja integrado um aplicativo que gerenciaria o cronograma. A estrutura dos projetos considera projetos, fases e tarefas.

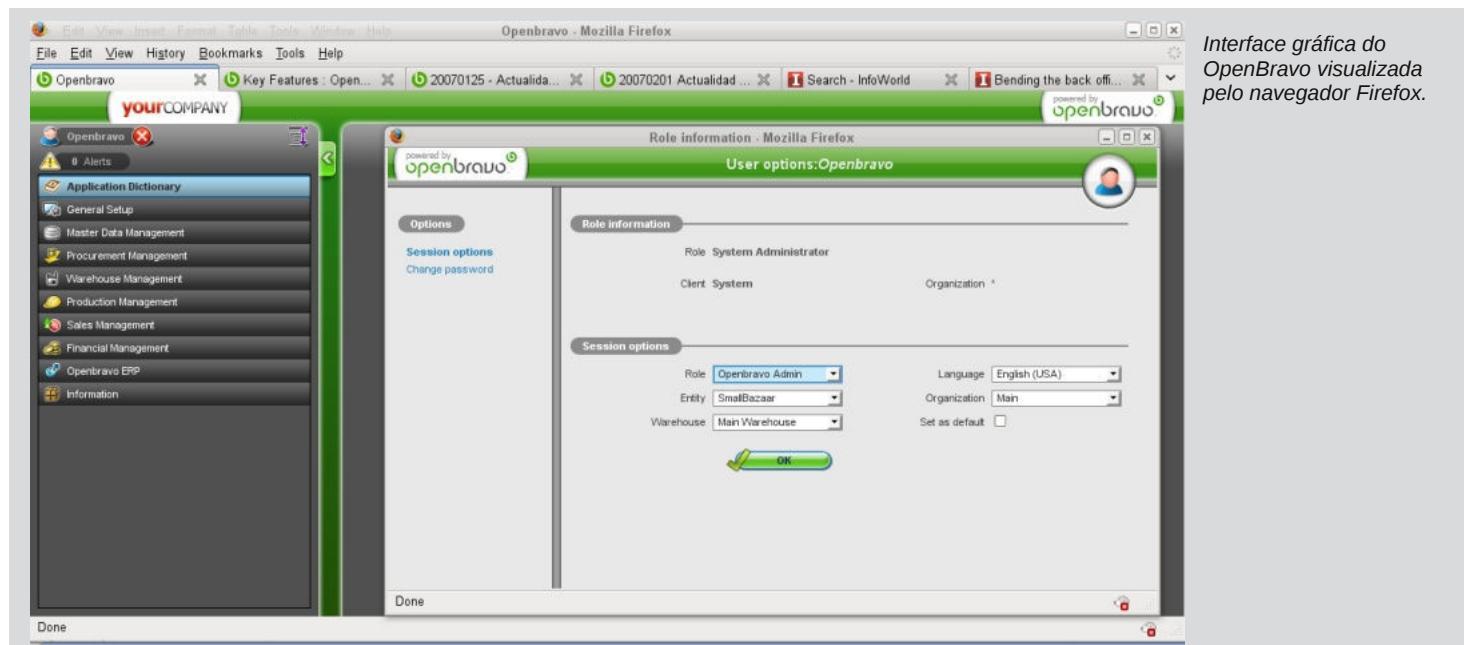
As exigências da legislação brasileira são muitas, mas a arquitetura permite ao OpenBravo atender a todas que apareceram até o momento. Esta é uma característica de sistemas ERP completos desenvolvidos com foco internacional. A geração de novos campos para os clientes como por exemplo CNPJ e IE (Inscrição Estadual) são atendidos parametrizando novas colunas. No caso que os sistema seja usado numa empresa multi-nacional, estes campos podem ser mostrados seletivamente por parametrização, tomando por exemplo a identificação da filial onde o usuário está identificado como condição. Podemos tomar um exemplo da legislação argentina a respeito de impostos para ter uma idéia sobre a complexidade que pode ser atendida com baixo esforço. Quando uma empresa emite uma nota fiscal para um cliente, deve incluir um imposto,

tipo de lógica de negócio ou apresentação, incluindo validadores de dados especiais),
definição de novas colunas,
definição de novas tabelas,
alerts,
workflow,
novos botões,
novos menus e
relatórios.

Na versão mais recente da família 2.5.x foi incorporado um mecanismo que permite gerar módulos de extensões ao núcleo do OpenBravo. Isso por uma lado facilita o trabalho de implementação, pois as customizações podem ser desenvolvidas em outro ambiente e aplicadas no sistema em produção. Por outro lado permite que o OpenBravo possa ser atualizado sem grandes problemas pois deveria ser trocado o núcleo pelo novo e aplicados novamente os módulos customizados.

A tecnologia usada é nobre. Em 2009 a revista Infoworld conferiu a premiação BOSSIE ao OpenBravo. A matéria sobre a premiação pode ser lida neste endereço: <http://www.infoworld.com/d/open-source/best-open-source-software-awards-2009-628?page=0,5>.

O sistema é licenciado sob a Open Bravo Public License (OPL) que tem certas restrições a respeito da tradicional e



Interface gráfica do OpenBravo visualizada pelo navegador Firefox.

destacado na nota fiscal, pois este imposto tem o conceito de uma retenção, que tem uma taxa variável, dependendo do CNPJ do cliente e do calendário. Ou seja, que este imposto pode variar todos os meses. Esta necessidade foi atendida com um módulo "call out" que pesquisa a taxa a usar por web services no servidor da Agência de Impostos de Buenos Aires (ARBA). A necessidade no Brasil de geração de nota fiscal eletrônica é atendida da mesma forma, aplicando um módulo específico.

O OpenBravo está preparado para trabalhar numa estrutura que pode ter várias empresas (chamadas em OpenBravo de "organizações"), que podem ser divididas em filiais, regiões e outras entidades na estrutura. Pode ser definida a estrutura hierárquica que reflete a real situação, por exemplo uma organização no Brasil com filiais no Rio e São Paulo e outra organização no Chile e com filiais em Santiago e Valparaíso. As informações são sumarizadas nos níveis superiores. Cada uma destas filiais pode ter uma parametrização diferente, o que é especialmente importante no caso dos impostos. O sistema trabalha com múltiplas moedas o que facilita a operação e permite a summarização dos valores.

Conclusão

Dada a flexibilidade, o OpenBravo pode ser usado por qualquer empresa. Porém seu ponto forte é o atendimento de empresas de médio porte. Ele é um sistema muito completo e portanto também complexo na parametrização. De-

vido a isso uma empresa pequena não terá a possibilidade de fazer uma implementação por não poder afrontar um projeto deste tipo. Para uma empresa grande provavelmente sejam necessárias mais customizações que num sistema corporativo comercial. Devido ao alto custo de uma solução ERP corporativa de grande porte, incluindo licenças e consultoria, o impacto do valor das licenças é menor e portanto provavelmente será escolhido algum sistema comercial como por exemplo SAP, Oracle, etc.

O OpenBravo está disponível na versão "community" e nas versões "Quick Start", "SMB" e "Enterprise". Somente a versão community é isenta de custo de licenciamento.



MIGUEL KOREN O'BRIEM DE LACY é engenheiro químico formado em 1976, tem experiência em gerenciamento de projetos na Europa, América Latina e Estados Unidos. Diretor da Konsultex Informática desde 1989, representante da empresa Artemis International Solutions Corporation (www.aisc.com), Advanced Management Solutions (www.amsusa.com) e Software Productivity Research (www.spr.com).



Entrevista com Carlos Eduardo do Val, autor do livro Ubuntu - Guia para Iniciantes

Por João Fernando Costa Júnior

**Revista Espírito Livre: Quem é Kadu? Fa-
le um pouco sobre você e o que faz no seu
tempo livre.**

Carlos Eduardo do Val: Kadu é Carlos Eduardo Carmo do Val. Um pseudo-nerd de 26 anos, capixaba, aficionado por informática, séries de TV, livros, super-heróis e sorvete.

Trabalha em uma livraria num shopping de Vitória e ainda tem tempo para blogar no Orgulho Geek.

**REL: Quando começou a usar computa-
dores? Quais sistemas usou e como chegou
ao Ubuntu?**

CEV: Minha incursão no mundo digital começou em 2001, quando usava meu Sega Dreamcast para navegar pela internet e brincar de criar sites sobre Dreamcast com o ele. Era divertido. Em 2003 ganhei um computador e então comecei a desmontá-lo para descobrir como funcionava. Montei meu próprio computador umas duas vezes antes de fazer um curso de montagem e manutenção. Cheguei ao Ubuntu depois que não encontrava nenhum Linux mais fácil que o Kurumin, se me lembro bem foi em 2007.

**REL: Por que Ubuntu e não outra distri-
buição como Fedora ou Mandriva?**

CEV: Não exatamente um porquê. Gosto do Ubuntu porque ele é focado no usuário final, tem ótimos repositórios, essencialmente é um Debian e o vejo como uma promissora distro frente ao domínio do Windows.

REL: Na sua opinião, o que um usuário de Ubuntu espera do sistema?

CEV: Na minha humilde opinião, o usuário do Ubuntu escolhe o Ubuntu porque ele é simples e ponto. Lembro-me de uma vez ter instalado o Fedora e não consegui instalar um pacote porque faltavam dependências. Tirei o Fedora, instalei o Ubuntu e consegui o que eu queria. É isso que o usuário do Ubuntu espera: Que simplesmente funcione.

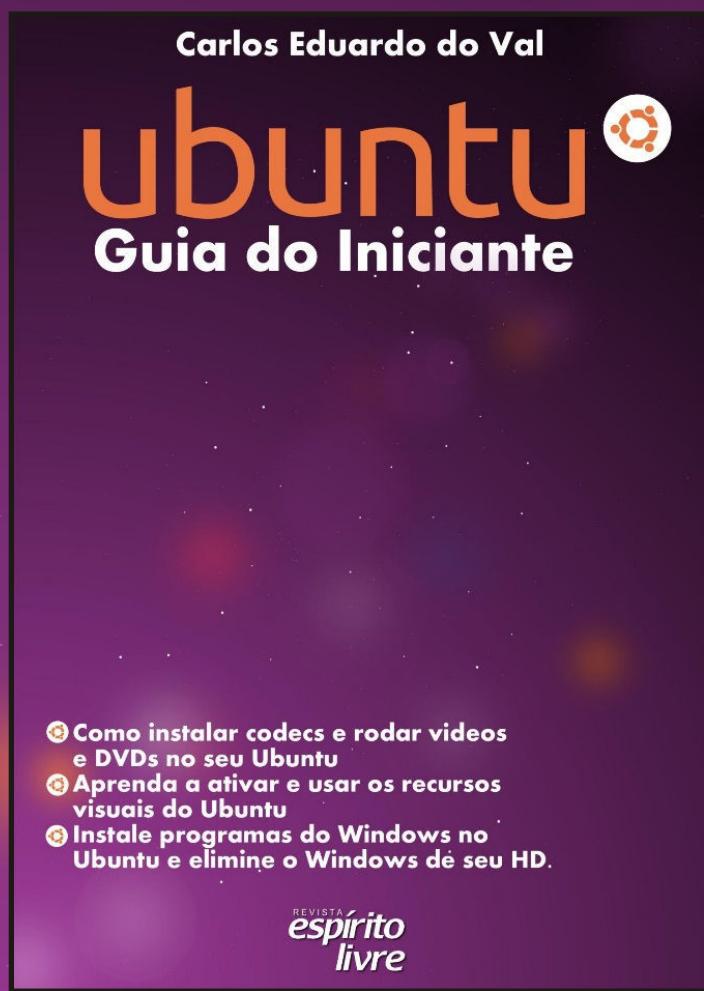


Figura 1 - Capa do livro, que teve a apoio da Revista Espírito Livre

REL: Qual sua opinião quanto a forma com que o Ubuntu é disponibilizado aos usuários. Alguns dizem que o Ubuntu fornece a seus usuários muitos aplicativos de código fechado através de seu Centro de Programas, por exemplo. Qual sua opinião sobre isso?

CEV: Não vejo problemas com aplicativos de código fechado desde que ele atenda ao que se propõe. Se alguém quer modificar um aplicativo de código aberto ou quer um que seja só de código aberto, existem outras opções. Nesta ideia de que não se deve colocar softwares de código fechado nos repositórios dos sistemas Linux, quem perde é o usuário.

REL: Qual foi sua motivação ao criar um livro sobre Ubuntu? O que espera ou esperava alcançar?

CEV: Por dois dias seguidos houveram três clientes em busca de livros sobre Ubuntu na loja que eu trabalho. Eles queriam aprender a colocar um DVD pra tocar e não conseguiam. Eu falei com um colega de trabalho que faltava isso no mercado, ele se virou e disse: Escreve um livro sobre isso! Pronto! Foi o start, pois eu uni dentro de uma só obra diversas coisas que as pessoas procuram no Google e encontram de forma dispersa ou sem um padrão de informação. O que eu espero alcançar? Uma editora que se interesse pela segunda edição, que vai ficar muito melhor e mais completa.

REL: Você acha que os leitores aprovaram a obra? Qual o feedback que tem recebido?

CEV: Não gosto de encher o peito e falar que acertei, pois existem erros grotescos de português e algumas informações faltantes na primeira edição, mas acho que atingi meu objetivo. Eis aqui o comentário de um leitor no meu blog:

- Baixei e já li algumas páginas. Muito bom, vai me ajudar bastante agora que migrei

do Windows (*puke*) pro Ubuntu \o/.

Fico super feliz em saber que já fiz algo de útil pra muita gente.

REL: O foco de seu livro lançado recentemente tem um público bastante direcionado, os leigos. Pretente, na segunda edição dar um foco diferente ou continuará apontando para os novatos no sistema do pinguim?!

CEV: Pelo meu nível de conhecimento, vou continuar auxiliando aqueles que precisam de incentivo, de informações simples sobre como o pinguim funciona. Não quero ensinar aos leitores do Guia a como editar o fstab ou o xorg.conf. Quando eles estiverem bem encaminhados através do Guia, eles saberão exatamente aonde encontrar estas informações.

REL: Você acredita em um futuro onde os sistemas operacionais serão tão fáceis quanto acessar o menu de uma TV? Como você vislumbra o futuro do Ubuntu, por exemplo?

CEV: Acho que quando os sistemas operacionais estiverem tão simples e chatos como um menu de TV, as pessoas vão se interessar por coisas mais complexas. Tudo na vida exige aprendizado. Mover o mouse é um aprendizado pra muita gente. Quanto às interfaces de uso, isso é outra história. Prefiro viajar no futuro dos sistemas a la Minority Report. E o Ubuntu do Futuro pra mim é a distro dominante e isso começa agora.

REL: O que você acha que faltou nessa primeira edição do livro? Pontos positivos e negativos.

CEV: Faltou uma melhor organização dos tópicos, uma melhor pesquisa sobre a Canonical, um profissional de letras que avaliasse e corrigisse a obra, enfim, sempre considero que ela poderia ter sido duas vezes melhor. Mas tenho certeza que muita gente que precisava de uma

noção geral do sistema conseguiu encontrar no Guia, e isso é bastante positivo. Para o Ubuntu, para o Linux, para o Guia e para mim.

REL: O que os leitores podem esperar para a segunda edição? Quais serão as principais novidades ou mudanças?

CEV: Os leitores vão encontrar um Guia mais completo, mais "conectado" e mais "bonito". Vai realmente ensinar a como impressionar seus amigos e os deixar babando.

REL: Quem quiser contribuir contigo na produção do livro, o que deve fazer?

CEV: Dar ideias, muitas ideias. Passo noites sem dormir tendo brainstorms e às vezes uma ideia nova ajuda muito. Além do mais, são os leitores que podem dizer o que precisam, quais são os aplicativos essenciais para o uso mais dinâmico e Ubuntu.

Podem enviar as ideias, se desejar patrocinar a edição impressa do livro também seria de grande valia. O e-mail para contato é orgulhogek@gmail.com e meu telefone é 27 8822 3635.

REL: Deixe algumas palavras finais para os leitores da revista.

CEV: Obrigado à todos que lêem a revista e ajudaram a divulgar a revista e o guia. Sejam pacientes com que está começando; um dia vocês foram "iniciantes" e se tem uma coisa que vocês podem compartilhar que sempre vai gerar bons resultados, é o seu conhecimento. 

Para mais informações:

Site oficial Orgulho Geek
<http://www.orgulhogEEK.net>

Download do Livro
<http://bit.ly/b7XfkJ>



Acervo pessoal

Entrevista com Gabriel Finch "Salsaman"

Por João Fernando Costa Júnior

Revista Espírito Livre: Se apresente, fale um pouco sobre você, sua vida e seu trabalho com o software livre... Quando começou tudo isso? Você já começou a trabalhar com computadores em software livre ou já esteve "do outro lado da força"?

Gabriel Finch: Bem, desde jovem eu gostava de jogos de computador. No início dos anos 80 chegaram em meu país (Inglaterra) computadores como o ZX81 e o Spectrum, de uma companhia Britânica (Sinclair). Também na escola durante essa época tivemos uns computadores do BBC, os quais podíamos utilizar, e era muito comum que as pessoas que usavam essas máquinas trocassem programas e códigos com os amigos. Então, a ideia de software era uma escolha natural para nós, na verdade era o único jeito de trocar os programas!

REL: Creio que já lhe perguntaram sobre isso. Porque Salsaman?

GF: Ahaha ! Você sabe que muitas pessoas que trabalham na internet e com software gostam de utilizar apelidos. Acho que é mais fácil lembrar de um apelido do que

de um nome "próprio". Então eu uso vários apelidos, mas na época, quando comecei a desenvolver o LiVES estava aprendendo a dançar salsa nos clubes em Londres. Agora danço menos, mas esse apelido ficou. Por outro lado, "salsa" também quer dizer molho picante. Por exemplo, quando trabalho com o nome de "VJ salsa", pode ser por esse lado também.

REL: Você já vive a algum tempo no Brasil, porém de onde veio o Salsaman? De que região da Inglaterra você é e porque escolheu o Brasil ou foi o Brasil quem lhe escolheu?

GF: Cresci na cidade de Brighton, que fica na costa, ao sul da Inglaterra. Vim pela primeira vez para o Brasil em 2007. Os brasileiros já conheciam o meu trabalho, e me convidaram para o FISL (evento de software livre) em Porto Alegre. Pensei depois em visitar algumas cidades do país e passar dois meses aqui. Durante esse tempo descobri que eu gostei muito do país - das pessoas, da cultura e resolvi ficar mais tempo aqui. Durante essa primeira viagem encontrei uma galera muita simpática em Recife,

as quais me convidaram para participar de projetos do Ministério da Cultura. Por isso acabei ficando no Recife, e ainda estou morando aqui já há dois anos. Gosto do Recife porque é uma cidade moderna que não perdeu seu lado cultural. É uma região que está se desenvolvendo rápido e isso é interessante para mim também.

REL: Já nos esbarramos em alguns eventos, como edições passadas da Latinoware. Você sempre está presente nos eventos, sempre carismático e bem humorado. Qual o segredo de toda essa animação?

GF: Bom, primeiro quero dizer que sou convidado para muitos eventos, porém tenho um orçamento muito limitado para viajar, o que quer dizer que posso frequentar somente os eventos que a organização pode pagar os custos de viagem e hospedagem. Além disso, acho que esses eventos são muito importantes, principalmente porque são en-

contros de desenvolvedores, e é sempre bom conversar e trocar ideias com outras pessoas que estão trabalhando na mesma área, ou nas outras áreas de desenvolvimento. Também são oportunidades para mostrar o LiVES ao público, para que as comunidades e desenvolvedores cresça, e para receber opiniões das pessoas. Fico animado sempre porque aproveito muito do meu trabalho e dos projetos em que participo.

REL: Qual é a sua formação acadêmica? Teve oportunidade de mexer com áudio/vídeo nessa época?

GF: Na universidade me formei em física, porém sempre li-dei com computadores. Infelizmente tive poucas oportunidades de brincar com vídeo ou áudio porque na época (1988 - 1992) que eu estudava, o hardware era insuficiente para jogar. Mas eu lembro, por exemplo, que tive programas simples como o "Game of Life" de Conway. Às vezes tinha a oportunidade de ver um programa de fractais nas estações

SPARC. Após sair da universidade, mexi mais com áudio, como os "trackers", e tive amigos que jogavam com cubase e programas desse tipo. Mas tive que esperar por mais 10 anos para conseguir um hardware bom para mexer bem com gráficos e vídeo em tempo real.

REL: Qual é sua distribuição linux preferida? Ela te atende em todas as suas necessidades?

GF: Comecei a utilizar Linux em 1995. Eu tinha uns amigos, na minha cidade, que se formaram em computação. Eles construíram na casa deles uma rede utilizando Linux. Nessa época haviam poucos programas para o Linux, principalmente telnet e mosaic (o primeiro web browser), mas como eu não tinha internet em casa, só podia utilizar o telnet! Porém me interessei porque era software livre e podia ver o código fonte, o que me lembrava do tempo da escola. Minha primeira distribuição foi Yggdrasil Linux que eu recebi na forma de 12 disquetes.

Durante os anos de 1995 e 1998 o Linux melhorou muito, eu consegui ter internet em casa, e finalmente em 1998 joguei o Windows fora. Durante essa época eu usava Redhat e depois Mandrake (que

Salsaman VJ!



mudou para Mandriva). Agora eu uso Mandriva no laptop e Ubuntu no desktop. Gostei muito do mandriva porque tinha um bom suporte para multimídia, e agora é que as outras distribuições estão se aproximando. No ano passado instalei o Ubuntu no desktop, pois a maioria dos meus usuários o utilizam, e acabei gostando do Ubuntu também.

Como eu falei, utilizo somente Linux desde 1998, e não acho que esteja faltando alguma coisa, porém gostaria que as companhias fizessem mais jogos para Linux.

REL: E qual é a história por trás do LiVES? Quando teve a idéia de começar a trabalhar nele? Quando aconteceu isso tudo?

GF: Comecei a desenvolver o LiVES em 2002. Na época eu comprei uma câmera digital e percebi que era capaz de fazer pequenos (cerca de 10 segundos) vídeos. Tive a ideia de juntar alguns desses vídeos e adicionar música (pois a câmera gravava sem áudio). Eu tentei encontrar um programa o qual eu poderia utilizar para essa finalidade como Cinelerra e Kino, mas ambos falharam até mesmo para importar o vídeo. Percebi então que poderia rodar esses vídeos no Mplayer, também percebi que o Mplayer era capaz de produzir tanto uma saída de vídeo, quanto uma sequência de imagens. Comecei a brincar com essas sequências de imagens e então o LiVES nasceu.

Na época, muitas empresas estavam implantando DRM e bloqueando arquivos de vídeos, mas o LiVES também foi projetado para resistir este tipo de bloqueio e sempre estimulamos padrões livres e abertos. Por exemplo, o LiVES provavelmente foi o primeiro programa que permitiu a codificação de vídeos ogg theora.

REL: Você se considera o único responsável pelo sucesso do LiVES? Quem mais esteve envolvido nesse processo?

GF: Eu iniciei o projeto LiVES e ainda sou o principal desenvolvedor do projeto. A equipe agora conta com packagers para várias distros e um exército de tradutores (atualmente o

LiVES está disponível em 14 línguas). Temos poucas pessoas que ajudam com os testes e relatórios de bugs. Desde a liberação da versão 1.0 estou tentando ter mais desenvolvedores envolvidos, e até agora esta tentativa tem sido bem sucedida. O LiVES acabou de receber seu primeiro pacote de saída o qual proverá funcionalidades de controle MIDI muito melhores.

É claro, eu gostaria muito de ver mais desenvolvedores envolvidos!

REL: Como é a rotina de desenvolvimento do LiVES?

GF: Geralmente, após uma nova versão eu implemento um ou dois novos recursos. Sou geralmente guiado pela solicitação dos usuários ou pelo que acho que seria mais útil. Durante esse tempo eu tento corrigir todo e qualquer erro que encontro ou que é relatado. Finalmente eu baixo alguma atualização de tradução e crio o pacote de código fonte. Depois disso tudo pronto, faço o upload dos pacotes de código fonte e informo aos usuários e packagers das distros. Logo após, esse ciclo se inicia novamente.

É muito mais fácil simplesmente vender a mesma informação, do que criar informações novas.

Salsaman

REL: O LiVES é um software bem conhecido. Sempre vemos muitas críticas positivas em relação ao LiVES. O que você pensa a respeito?

GF: Desejo que todas as críticas do LiVES sejam positivas! Apesar de que mesmo as críticas negativas podem ser úteis. Porém acho que qualquer coisa que traga publicidade para o projeto é uma coisa boa.

REL: LiVES é destinado apenas ao usuário doméstico ou vocês pensam em criar uma versão "profissional"?

GF: O LiVES é destinado tanto ao mercado doméstico quanto ao mercado profissional. No momento ele está tendo mais abertura para o mercado doméstico pois é um alvo de mais fácil acesso, porém espero que após algum desenvolvimento ele possa atingir o mercado profissional. Obviamente seria ótimo se mais usuários profissionais e desenvolvedores se envolvessem com o processo de desenvolvimento, mesmo que seja somente para especificar quais os recursos necessários para tornar o LiVES uma ferramenta profissional

de qualidade. Por outro lado, o LiVES já está sendo utilizado como uma ferramenta profissional para Vjing, então a ênfase seria mais o lado da edição de vídeo.

REL: O LiVES recebe algum tipo de investimento por parte de pessoas ou entidades?

GF: Sim, muitas vezes. O principal investimento nos últimos anos veio na forma de parceria com o Linuxfund, e juntos conseguimos juntar certa de 7 mil dólares para o projeto no espaço de um ano. Esse dinheiro ajudou a financiar o desenvolvimento da versão 1.0, recém lançada, permitiu ao projeto atualizar o hardware de desenvolvimento, pagou a produção do manual do usuário e uma nova arte e, um vídeo tutorial o qual está sendo preparado atualmente. O dinheiro foi aplicado de uma forma muito boa.

Eu mencionei anteriormente sobre recursos limitados para viagens e para participar de conferências. Para nos ajudar com isso há então, uma arrecadação de fundos em curso.

Também tenho um pedido de financiamento ao Governo brasileiro (FINEP e Ministério da Cultura) pois acho que para que o LiVES seja um projeto com base no Brasil e para que ele cresça e se expanda aqui, este seria um bom investimento para a economia brasileira.

REL: Como as pessoas podem contribuir para o projeto?

GF: Há vários meios para que as pessoas possam contribuir. O primeiro de todos é utilizando o programa e então se gostarem dele, podem apresentá-lo a outras pessoas. Mais pessoas com conhecimento técnico são convidadas a se tornarem desenvolvedores. Mencionei poucas vezes que a versão 1.0 do LiVES foi lançada recentemente e desde então o código fonte do LiVES está aberto para ser melhorado. As pessoas também podem ajudar reportando falhas que encontrarem pela frente, registrar e solicitar ideias para uma melhoria futura. Também seria ótimo se o manual e a documentação pudessem ser traduzidos para o português. Acho que isso poderia ser feito com colaboração e esforço.

REL: Você tem algum projeto além do LiVES? Como você ganha a vida? No seu dia-a-dia trabalha com o que?

GF: Também estou trabalhando em vários outros projetos



Salsaman VJ!

de software livre. O principal deles é o videojack (um pacote de tomadas para enviar dados de vídeo através de aplicações). Fora desses projetos às vezes trabalho como consultor de TI. Meu objetivo é juntar dinheiro suficiente a partir de software livre para viver, oferecendo suporte pago e ensinando edição de vídeo, VJing e assim por diante. Porém ainda não cheguei nessa fase.

REL: Você se baseou em alguma ferramenta específica (proprietária ou não) na criação do LiVES?

GF: Absolutamente não! Na verdade, durante o desenvolvimento do LiVES, eu tenho evitado conscientemente a utilização de outro editor de vídeo ou ferramentas VJ, pois não quero ser influenciado por eles. Isso também me fez trabalhar mais, uma vez que só utilizei o LiVES como editor de ví-

deo e VJ em meu trabalho. Se houvesse algum recurso que eu precisasse eu teria que codificá-lo no LiVES. Por outro lado, acho que o LiVES tem personalidade suficiente. Seria hora de começar a olhar para outros programas e obter inspiração a partir deles.

O código fonte do LiVES deveria ser flexível o suficiente para replicar as melhores características de outros programas. Além disso, o LiVES deveria manter uma interoperabilidade com outros programas e vice-versa, o que traria uma grande vantagem para os usuários de ambos os programas.

REL: O que dizer para aqueles que estão começando a mexer com audio e vídeo e que pensam que é complicado mexer com tudo isso?

GF: Eu diria: tente e divirta-se! Provavelmente não é tão difícil quanto você imagina. Porém, se quiser um envolvimento sério, você deveria no mínimo aprender sobre diferentes codecs de vídeo.

REL: Qual sua opinião sobre o DRM aplicado a música e a dispositivos eletro-eletrônicos?

GF: Pois, eu acho que o DRM surge de uma falha de pensamento. No mundo do DRM, só existe preto e branco - pode copiar, ou não pode copiar. Mas o mundo é muito mais complexo que isso. Existe o cinza também. Por exemplo, dentro do DRM não existe o conceito de "fair use", que quer dizer que alguém pode copiar um pedaço de uma obra para comentar ou criar uma nova obra. A arte e cultura são um processo de adaptação, utilizando o trabalho anterior para criar as novas obras. Porém, o DRM não é só uma coisa de copiar ou não copiar, mas também é uma ferramenta de controle. As empresas que usam o DRM querem criar e manter uma ilusão de escassez, onde elas seriam as únicas provedores de arte e cultura.

A intenção do DRM é reduzir a competição. Na verdade, no mundo, não existe essa escassez. O campo dos ideais é infinito. A realidade desse milênio novo é que temos tanto aces-

so a informações, que estas perdem o seu valor. O que tem valor agora é "a novidade". Mas as empresas que usam DRM, não querem que a gente comprehenda isso - elas querem continuar a ilusão de sua importância, porque é muito mais fácil simplesmente vender a mesma informação, do que criar informações novas.

REL: Você consegue se ver em uma sociedade, em um mundo, sem o DRM?

GF: Sim, claro. Acho que o DRM vai aos poucos falhar. Porque não importa quantas pessoas inventem uma nova forma de DRM, sem-



Festa utilizando o LiVES como ferramenta VJ.

pre vai ter mais pessoas no mundo que vão querer quebrar o sistema. E mais, enquanto os desenvolvedores do DRM tem um tempo limitado para inventar um sistema, os "crackers" terão ilimitado para quebrá-lo. E finalmente, só precisa existir uma cópia fora do DRM, que poderá ser copiada ad infinitum.

O DRM é um sinal que as empresas não podem evoluir-se, querendo utilizar apenas os mesmos modelos de negócios, sem mudar, evoluir. Mas o melhor para elas é que elas se adaptem ao mundo moderno e inventem outros modelos de operação.

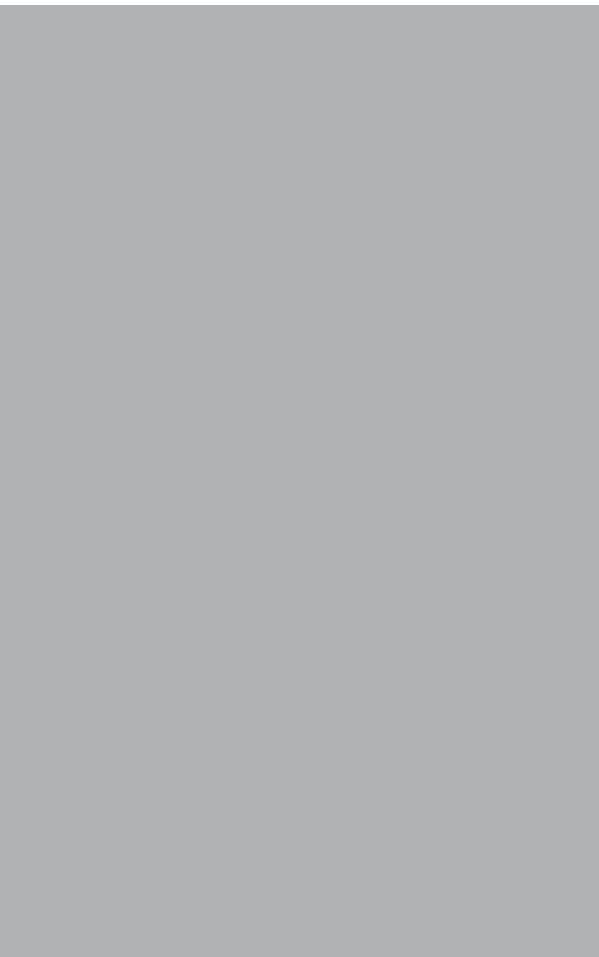
REL: Deixe uma mensagem para nossos leitores.

GF: Bem, antes de tudo espero que seus leitores sejam encorajados a experimentar o LiVES se ainda não o fizeram. Aos demais usuários, nós temos o melhor. Também, como mencionei várias vezes, o projeto está sempre à procura de mais desenvolvedores. 



Software Livre como paradigma da liberdade na rede

Por Wilkens Lenon Silva de Andrade



A sociedade contemporânea construiu um novo modelo de comunicação mediada pela Internet, a grande teia digital de alcance planetário. Por outro lado, o processo de globalização econômica e cultural, também impulsionando pela rede mundial de computadores, tem sido objeto de estudos e debates em todos os setores da nossa sociedade, especialmente no meio acadêmico, onde surgiu um conceito que sintetiza bem a conjuntura social em que estamos inseridos. Trata-se do conceito de sociedade da informação ou sociedade do conhecimento (CASTELLS). Essa nova forma de organização social possibilita a construção do conhecimento através das redes informacionais, articuladas no interior da Internet e, ao mesmo tempo, dando forma a Internet. Nesse processo de interconexão das redes informacionais as fontes e as formas de acesso ao saber deixaram de ser fixas e localizadas, para tornarem-se dinâmicas, plurais, hipertextuais e hipermídicas como fruto das interatividades da sociedade em rede.

Em nosso entendimento essa riqueza é plural e diversificada porque permite que os grupos humanos interajam livremente por conta da liberdade dos fluxos de conhecimento no interior da rede. Nesse cenário, a diversidade cultural digital surge da rede como uma proposta de

emancipação político-social dos sujeitos interagentes (SILVEIRA, 2008).

A era das redes informacionais é também a era do compartilhamento do conhecimento, da co-autoria e da produção de saber colaborativo. Mais do que nunca os indivíduos são atores/as e co-atores/as do processo de construção da cultura. Nesse cenário, os fluxos de conhecimento e a diversidade cultural que emergem dessa megarede são resultados das práticas recombinantes realizadas por estes sujeitos que interagem no tecido digital. Como bem disse Levy "Mais uma vez não há mais paradoxo em pensar que um grupo, uma instituição, uma rede social ou uma cultura, em seu conjunto "pensem" ou conheçam. O pensamento já é sempre a realização de um coletivo." (LEVY, 1993, p. 169). A rede é a grande síntese dessa nova realidade: de diversidade cultural, de produção comunitária do saber e de emancipação dos sujeitos pela via da interatividade. Tudo isso só é possível graças aos programas e protocolos de comunicação de código aberto que dão sustentação à rede.

A base de funcionamento dessa megarede é formada de códigos, expressos na forma de softwares, os programas de computador. Por isso, podemos dizer que os softwares são elementos culturais fundantes dessa nova economia. Sobretudo o software livre que, em sua origem, foi desenvolvido a partir do compartilhamento das idéias e do trabalho colaborativos dos primeiros programadores de computador, os hackers. Com efeito, a cultura hacker é, ao mesmo tempo, responsável pela expansão da Internet e também pelo crescimento de um movimento político-cultural de bases tecnológicas denominado de Movimento do Software Livre (SILVEIRA et. al, 2008). Foi neste cenário

que o software livre nasceu como uma proposta libertária, de emancipação tecnológica, baseada na colaboratividade dos hackers das décadas de 1970-1980. Por isso, a afirmação de que a rede é livre deve basear-se no paradigma utilizado em sua origem fundante - a abertura e a liberdade proporcionada pelos seus protocolos de comunicação.

Esses protocolos, arquiteturas e padrões que, de acordo com Lawrence Lessig também podem ser usados para limitar as práticas do compartilhamento na rede (LESSIG, 2005), graças a abertura de seus códigos e o desenvolvimento colaborativo dessas tecnologias, permitem que, na grande maioria dos países, a rede continue sendo um terreno de livre, apesar de das inúmeras tentativas das indústrias do copyright e do entretenimento de quebrar esse paradigma para impor seu modelo mercantilista de governança da rede. Na base de tudo isso está o Software Livre, legado maior da cultura hacker.

‘‘Como era de se esperar o Movimento do Software Livre se espalhou pelo mundo através das comunidades de usuários de softwares servindo para os mais variados tipos de aplicações.’’

Wilkens Lenon

Como era de se esperar o Movimento do Software Livre se espalhou pelo mundo através das comunidades de usuários de softwares servindo para os mais variados tipos de aplicações. Pessoas e instituições se relacionam, desenvolvem ações e colaboram entre si de diversas maneiras. Se articulam, se organizam, realizam atividades, compartilham conhecimento comum, aperfeiçoam as ferramentas computacionais em torno das quais se organizam comunitariamente. Tudo isso através da rede. Por essa razão, hoje o software livre é visto como uma alternativa viável às mais variadas necessidades da sociedade no que desrespeito à construção colaborativa das soluções. Nesse sentido, governos, instituições públicas e privadas, pequenas e grandes empresas, usuários de computador de todos os tipos e níveis de conhecimento, técnicos e leigos, têm in-

vestido suas energias, criatividade, tempo e até dinheiro para propagar e fomentar o uso do software livre como contraponto ao denominado software proprietário o qual tem, por sua vez, o objetivo mercadológico de atender as necessidades de lucro das grandes empresas monopolizadoras do conhecimento.

Em virtude do grande sucesso mundial do uso do Software Livre seja na indústria, no comércio, no governo ou mesmo nos computadores pessoais, já podemos afirmar, com segurança, que as tecnologias digitais livres têm possibilidades reais de um alcance bastante amplo na sociedade beneficiando todo tipo de atividade informacional existente. E o grande diferencial disso "são as Comunidades de usuários porque nelas reside toda inovação, criatividade e, sobretudo, a força do compartilhamento do conhecimento pelo viés da solidariedade." ("Informação Verbal"). Sem a liberdade para os fluxos isso jamais seria possível.

Quando falamos em Software Livre não estamos tratando apenas de código, mas da sua arquitetura aberta, da ideologia libertária sintetizada na cultura hacker, da forma

como são desenvolvidos e colocados em favor dos processos de comunicação livre na rede. Quem controla o código (protocolos, formatos e padrões), controla a rede e pode, efetivamente, afetar as liberdades fundamentais e os fluxos a partir da rede. É por essa razão que muitos escritores do software livre dizem que, na rede, código é a lei.

Embora sob ataque, o paradigma da liberdade da rede e na rede, proposto pelo Movimento de Software Livre, ainda é o que predomina. Nesse terreno se proliferam as redes sociais onde os usuários são os protagonistas das redes informacionais. Essa é a cara da Internet livre. Lugar de criatividade e colaboração comunitária pelo viés da dádiva. 



WILKENS LENON SILVA DE ANDRADE
é funcionário do Ministério Público na área de TI. Licenciado em Computação pela Universidade Estadual da Paraíba. Usuário e ativista do Software Livre tendo atuado como Conferencista e oficineiro no ENSOL, FLISOL, Freedom Day, etc. É líder da iniciação de Inclusão Sócio-Digital Projeto Edux - www.projetoedux.net.

Referências

- Levy**, Pierre. As Tecnologias da Inteligência [O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo. Editora 34. 2004, 13a Edição.
- Silveira**, Sérgio Amadeu. et. al. DIVERSIDADE DIGITAL E CULTURA. 2007. em <http://www.cultura.gov.br/site/2007/06/20/diversidade-digital-e-cultura-por-sergio-amadeu-e-associados/> (Acesso em 13 de junho de 2009.)
- Silveira**, Sérgio Amadeu et. al. Software Livre, Cultura Hacker e Ecossistema da Colaboração. Ed. Momento. São Paulo. 2009.
- LESSIG**, Lawrence. Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade. São Paulo: Trama Universitário. <http://softwarelivre.org/samadeu/lawrence-lessig-cultura-livre.pdf> (Capítulo 10)
- Castells**, Manoel. A Sociedade em rede: Do conhecimento à política. In <http://www.cidadeimaginaria.org/cc/Manuel-Castells.pdf> (Acesso em 12 de Maio de 2010.)



Comunidades sobre Linux fazem protesto no Orkut

Por Ricardo Martiniano

No último dia 14 de maio quando fui acessar o Orkut, coisa que faço algumas vezes por semana, percebi que a imagem da [Comunidade Linux Brasil](#) havia sido alterada. No lugar do Tux com as cores verde e amarela, havia o mesmo pinguim em preto e branco sendo cortado por um traço vermelho. Fiquei meio surpreso com a mudança que não esperava e nem sabia qual o motivo para tal; a única certeza que tinha, era que algo de diferente estava acontecendo. Ao abrir a comunidade, percebi que estava certo e realmente alguma coisa havia mudado. O fórum estava desativado e no lugar da tradicional descrição com links para facilitar a navegação dos usuários, havia um texto de revolta contra o Google, administrador do Orkut, o qual dizia o seguinte:

"Em razão do descaso da equipe de desenvolvimento do Orkut, inúmeros tópicos e posta-

gens foram enviadas para a lixeira ou para a caixa de "spam".

Tópicos inteiros e/ou postagens que continham "links" foram, indiscriminadamente, enviados para tais destinos, enquanto tópicos como "Colheita feliz", "Créditos grátis", "Ganhe 25 moedas", etc. continuam chegando e necessitando do trabalho dos moderadores para serem enviados para a caixa de "spam".

Para piorar a situação, o sistema para gerenciar os tópicos/postagens excluídos funcionam porcamente, impedindo assim que os moderadores voltem os tópicos/postagens para seus devidos lugares.

Por esses e outros motivos, essa comunidade, assim como muitas outras, encontram-se fechadas, em protesto."

Na mensagem, ainda havia um link para que direciona-

va ao fórum oficial de ajuda do Orkut, onde estava sendo iniciada uma discussão com sugestões de algumas melhorias que poderiam ser implementadas no site para melhoria na administração das comunidades.

Realmente é bem notável que o Google Brasil vem meio que não dando a devida importância a maior rede social do País. Implementaram algumas funções e mudaram o layout inicial do site (que desagradou mais do que agradou) para talvez tentar mostrar que eles ainda estavam firmes e fortes, trazendo sempre novidades para agradar a seus usuários. Mas convenhamos que prováveis melhorias na exibição dos álbuns e naveabilidade nas páginas não são os principais ajustes que o Orkut está precisando. A coisa é bem mais profunda. Eu acreditava que o surpreendente crescimento do Twitter junto com o Facebook (que já domina em vários países e é a maior rede social do mundo) nos últimos meses pudesse alertar a equipe de desenvolvimento, mas talvez eles achem que a concorrência ainda está engatinhando aqui pelas terras tupiniquins.

Ferramentas mais úteis e com funções básicas de administração existentes em outras plataformas de fórum fazem falta para quem precisa gerenciar comunidades com milhares de usuários, onde alguns deles não fazem nem a obrigação de ler as regras de conduta da

mesma. Onde teimam em infringirem as maneiras de boa conduta nas sociedades virtuais, muitas vezes criando discussões banais que geram as tão incômodas flamewars. É complicado quando o Orkut tenta ser mais inteligente que os próprios moderadores e manda automaticamente para a Caixa de SPAM tópicos que possam ser realmente úteis para a comunidade. Utilizar a presença de um link no primeiro post como a principal forma de diferenciar um SPAM de um tópico útil para a comunidade, é no mínimo idiotice por parte dos desenvolvedores.

O crescimento do concorrentes é mais que notável, já que as redes sociais vêm sofrendo esse "boom" de expansão nos últimos anos e mostra que a hora da divisão brasileira do Google reagir de uma maneira eficaz para continuar no topo já passou faz tempo.

Em outros países, o Orkut não faz tanto sucesso quanto aqui no Brasil. Somos mais de 50% dos usuários do site, segundo informações oficiais, e por isso devemos exigir que reais melhorias sejam implementadas o mais rápido possível. Muitos podem dizer que o Orkut não é o lugar ideal para que assuntos sobre Software Livre e Tecnologia sejam discutidos, já que temos outros fóruns com melhores opções e robutez que a mídia do Google, mas a quantidade de pessoas que acessam o site to-

dos os dias ainda é seu principal atrativo. Nós do Espaço Liberdade estamos implantando nosso fórum oficial para termos um lugar mais propício a discussões sem tratar especificamente de distro X ou Y, mas é um processo que demora um pouco até atingir nosso ideal e real potencial.

No blog Espaço Liberdade encontram-se os nomes e os respectivos links das comunidades que iniciaram o protesto.

É interessante a continuação da discussão desse assunto no fórum oficial de ajuda do Orkut, com o objetivo de torná-lo ao menos um pouco melhor. É dessa maneira que podemos ter alguma esperança que ele possa evoluir. 

Para mais informações:

Blog Espaço Liberdade

<http://espacoliberdade.blog.br>



RICARDO MARTINI
ANo nasceu e reside ainda hoje na cidade de João Pessoa/PB. É estudante de Administração pela UFPB e trabalha como Auxiliar Administrativo. Usuário Linux desde 2008, tem o Ubuntu como atual distro. É também um dos criadores e responsáveis pelo blog Espaço Liberdade, onde o Linux e Software Livre são os principais temas.

Ciberdemocracia, um futuro possível?

André Lemos e Pierre Lévy lançam livro sobre o futuro da Internet

Por Yuri Almeida



A reflexão sobre o futuro é uma constante na história da humanidade. As transformações cultural, política, tecnológica e econômica demandam novas análises e previsões sobre a vida futura. Atualmente, as novas tecnologias de informação e comunicação, a revolução da microinformática, a potencialização das redes comunicacionais e do ciberespaço como ambiente antropológico colocam a Internet como o principal elemento a influenciar o "futuro".

É constante os estudos contemporâneos analisarem a relação da Web com as redes sociais, economia e jornalismo, porém ainda, em menor número, são as pesquisas destina-

das a compreender e/ou problematizar a questão da política e Internet. Uma "luz" nessa "lacuna" de ideias sobre o futuro da política na Web é o livro "O Futuro da Internet - em direção a uma democracia planetária", lançado em abril, de André Lemos e Pierre Lévy, pesquisadores mais importantes no campo da cibercultura.

No dia 11 de maio, o André Lemos participou do debate sobre ciberdemocracia na durante o Ciber.Comunica 5, evento anual organizado pela Centro Universitário Jorge Amado - Unijorge, em Salvador, Bahia, que debate cibercultura e suas ramificações. O evento também marcou o lançamento do livro e a Revista

Espírito Livre foi conversar com Lemos sobre a temática.

"Falar do futuro é sempre uma utopia; e nós dizemos isso no livro", diz Lemos, mas lembra que falar de ciberespaço, sociedade de informação não é algo futuro, já integra o nosso presente. Para Lemos, ciberdemocracia deve ser pensada em uma sociedade planetária, conversacional, pós-massiva.

Nesse cenário de mudanças, a comunicação exerce um papel fundamental, a começar pelos seus efeitos sob a sociedade. Na sociedade massiva, o fluxo comunicacional é unidirecional, controlado por grandes grupos de comunicação, e com potencial de agendar a esfera de visibilidade midiática. "Mídia massiva é conforto", resume o pesquisador brasileiro. Já em uma sociedade pós-massiva, os meios de comunicação sofrem uma reconfiguração, passando a um caráter mais conversacional, aproveitando a liberação do pólo emissor. Esse efeito multidirecional produz novos discursos, dá visibilidade a novos atores no campo político e coloca em pauta novos temas para o debate social.

Lemos destaca que as novas tecnologias de informação e comunicação, aliadas a liberação da "palavra", onde qualquer cidadão tem acesso às ferramentas para ser um potencial agente comunicativo, no sentido de emissor, torna a Internet um perigo para sistemas

jornais, rádios e emissoras de televisões locais, encontraram na Internet, e particularmente, no Twitter, YouTube, Flickr e demais redes de compartilhamento de conteúdo, um ambiente para denunciar as atrocidades do regime de Mahmoud Ahmadinejad.

É constante os estudos contemporâneos analisarem a relação da Web com as redes sociais, economia e jornalismo, porém ainda, em menor número, são as pesquisas destinadas a compreender e/ou problematizar a questão da política e Internet.

Yuri Almeida

totalitários, uma vez que é cada vez mais difícil "censurar" a navegação e a produção de conhecimento na Web. Para o professor, esse processo tem potencializado uma "a comunicação planetária", a exemplo do Twitter. A cobertura das últimas eleições iranianas, marcadas por forte censura aos

'Devemos entender essa nova paisagem comunicacional para vislumbrar os desafios do novo contexto político-comunicacional, berço da ciberdemocracia em gestão'" (pg 27)

Questionado se a "comunicação planetária" amplia o sentido de democracia, Lemos é taxativo: "não existe uma ampliação do sentido, o que nota-se é um alargamento dos mecanismos de participação e diálogo sobre as decisões e atos políticos". Se democracia é sobretudo participação popular na administração pública, como pensar em ciberdemocracia no Brasil, por exemplo, onde o índice de cidadãos conectados ainda é baixo? A resposta: Os projetos e políticas de inclusão digital devem ser prioridades dos governos, deve ser uma ação desenvolvida pelos poderes públicos. "A tendência é cada vez

mais redes Wi-Fi, ampliação da banda larga, pública e privada. As cidades vão se tornar continuamente mais digitais", declara otimista.

E o que é mesmo Ciberdemocracia?

Para os autores, a ciberdemocracia tem como sinônimo a governança mundial, Estado transparente, cultura da diversidade, ética da inteligência coletiva. "A passagem ao governo eletrônico (e a reforma administrativa que ele supõe) visa reforçar as capacidades de ação das populações administradas em vez de sujeitá-las ao poder. As novas ágoras on-line permitem aos novos modos de informação e de deliberação política aparecem, enquanto o voto eletrônico vem completar o quadro de uma sintonia da democracia com a sociedade da inteligência coletiva" (pg. 33)

"A computação social aumenta as possibilidades da inteligência coletiva, e por sua vez, a potência do "povo". Outro efeito notável dessa mutação da esfera pública é a pressão que ela exerce sobre as administrações estatais e sobre os governos para mais transparência, abertura e diálogo. Por último, devido ao caráter mundial da nova esfera pública, os movimentos de opinião e de ação cidadã atravessam cada vez mais as fronteiras e entram em fase com o caráter, ele mesmo planetário, dos problemas ecológi-

cos, econômicos e políticos". (pg. 14)

"Na cidade contemporânea vemos a transferência de certas funções da cidade real ao ciberespaço, e vice-versa, em um novo hibridismo entre espaço físico e o eletrônico. Se pensarmos que o transporte aéreo, os trens rápidos, as autopistas colocaram qualquer ponto densamente povoado do planeta a menos de quarenta horas de distância de qualquer outro, podemos dizer que as novas redes de comunicação transformaram a terra dos homens em uma só grande zona regional centrada sobre a metrópole ciberespacial. Um dos problemas das localidades territoriais é justamente encontrar seu lugar na nova metrópole planetária". (pg 123)

Pensando a comunicação nesse cenário, Lemos diz que mais comunicação implicará mais liberdade. "Sem controle estatal ou policial de produzir, consumir e distribuir informação". (pg. 44) "A Internet também potencializa a esfera pública midiática, uma vez que, ampliando a circulação da palavra minimiza o poder das grandes corporações midiáticas". (pg 88)

Sobre o voto eletrônico um argumento preciso "o voto eletrônico, é provavelmente um aspecto menor da ciberdemocracia, pois o que conta são as formas emergentes de conversação, de circulação da opi-

nião e de debate. O voto deve ser a consequência dessa dinâmica". (pg 150)

Lemos e Lévy acreditam que a ciberdemocracia caminha para uma política molecular, que "superaria práticas políticas "molares", massivas, exclusivamente partidárias ou consensuais apoiando-se sobre reflexos de imitação e de identificação, apoiando em categorias grosseiras e uniformizantes. O pensamento e a ação política são moleculares por propagarem uma idéia ou um comportamento original por exemplo e se conectam de uma maneira sinérgica da mesma maneira". (pg 191)

Por fim, os autores trazem o grande desafio para a governança eletrônica: "os governos estão passando de uma relação de autoridade sobre os sujeitos a uma relação de serviço aos cidadãos, aos quais eles têm cada vez mais contas a prestar. (pg. 140) 



YURI ALMEIDA é jornalista, especialista em Jornalismo Contemporâneo, pesquisador do jornalismo colaborativo e edita o blog herdeirodocaos.com sobre cibercultura, novas tecnologias e jornalismo. Contato: hdocaos@gmail.com / twitter.com/herdeirodocaos.



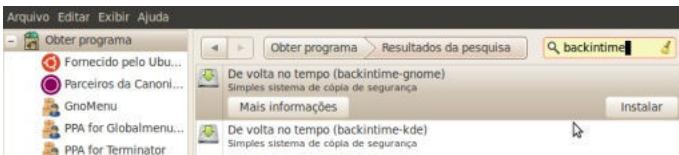
De volta no tempo - Backups no Ubuntu

Por Igor Morgado

Muito comentado e normalmente esquecido, a cópia de segurança (ou como é conhecido backup/becape) está certamente entre os itens mais importantes para a completa adoção dos formatos digitais, explico.

Em nossos lares, guardamos álbuns de fotos deixados por nossos pais, onde certamente temos em algum lugar os negativos guardados a sete chaves para o caso de querermos fazer alguma cópia da foto ou nossos documentos pessoais, em que os mais cuidadosos plastificam e guardam em caixas bem catalogadas e quando vão para a rua levam uma cópia autenticada, ou algum outro documento de menor importância. Poderia citar diversos exemplos do dia a dia, mas onde quero chegar é: por que não fazemos o mesmo com os dados do nosso computador?

Se pretendemos arquivar nossos dados para serem acessados daqui a 20 anos, temos que nos preocupar com isso. Mas existem problemas tecnológicos e humanos envolvidos. Para citar alguns temos: mudança constante nos padrões dos dispositivos de armazenamento (CD, DVD, BluRay, USB, eSATA, IDE, SATA, SCSI), a mudança nos formatos de armazenamento dos dados (bmp, gif,



Instalando o Back In Time pela central de programas Ubuntu



jpeg, avi, divx, mp4, doc, ODF) ou a constante mudança na interface dos softwares, que dificulta que alguém fique familiarizado com uma determinada ferramenta. Se fôssemos fazer um paralelo com os formatos de arquivamento convencionais, temos o papel como o principal veículo seja em livros, fotos ou folhas avulsas. Se você pedir para qualquer pessoa pegar um determinado documento em papel dentro de uma sala, ele certamente saberá como procurar e identificar se encontrou o papel. A complexidade da tarefa e a qualidade do papel dependem exclusivamente do arquivamento. A questão é: para se confiar em arquivos digitais eles devem ser fáceis de serem encontrados, acessíveis em qualquer ocasião e serem resgatáveis em qualquer momento futuro.

A solução digital: 1. mantenha seus arquivos organizados de forma simples, mas facilmente identificáveis; 2. utilize formatos abertos (sim, nada de .doc ou .psd); 3. separe o que você quer guardar dos documentos do seu uso diário (isso economizará muito volume de dados à longo prazo); e 4. **fazça backups**.

A máquina do tempo

Para nossa tarefa utilizaremos o programa "Back in Time" (De volta no tempo), que é uma ferramenta que faz cópias de segurança periódicas de locais especificados. Seu uso é bastante simples e iremos cobrir aqui suas funcionalidades mais utilizadas. Para ter o programa no seu computador basta instalar o *backintime-gnome* (se não sabe como fazê-lo, leia o meu artigo *Mantendo o Ubuntu* em forma na revista Espírito Livre número 10).

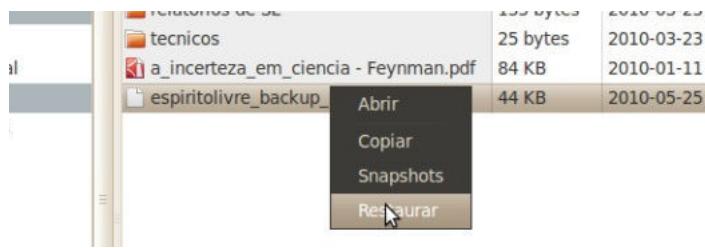
Operando a máquina

Com o programa instalado ele pode ser acessado através do menu principal na sessão *Sistema*. Uma vez aberto ele irá apresentar uma tela para as configurações. Neste momento você deve inserir o seu dispositivo que irá armazenar suas cópias de segurança (realizado o primeiro bac-

kup, ele sempre irá solicitar este dispositivo para os backups futuros). Utilize uma mídia removível confiável, pode ser um pendrive de alta densidade ou um disco externo removível USB (não iremos utilizar mídias óticas como CD, DVD ou BluRay pois é muito complexo gerenciar este tipo de armazenamento, além do alto custo a longo prazo). Na opção *Where to save snapshots* (tradução: Onde salvar as cópias) selecione o seu dispositivo removível e na opção *Schedule* (tradução: Agendamento) escolha a periodicidade do backup automático. Caso o dispositivo removível não esteja inserido no momento do backup, o sistema irá solicitar que você conecte o dispositivo.

Após isso, iremos escolher o que será armazenado. Vá para a aba *Incluir* e adicione os diretórios que você deseja armazenar (para visualizar melhor veja as imagens no artigo). Não recomendo incluir todo o seu diretório pessoal (mas pode ser utilizado para facilitar a operação), pois existem muitos arquivos voláteis (como caches de disco de diversos programas, miniaturas de imagens, arquivos de controle) isso irá aumentar o seu armazenamento a longo prazo (tendo em vista que estes arquivos estão em

Configuração do local de armazenamento e periodicidade (em cima) e dos diretórios a serem arquivados (em baixo).



Menu de contexto para restaurar um arquivo

constante mudança). Escolha os locais onde armazena os seus arquivos (como o diretório Documentos, Imagens, Vídeos e Músicas).

Está tudo pronto para realizar o primeiro backup, pressione o botão *Take Snapshot* (tradução: Faça uma imagem), é o primeiro ícone à esquerda com a imagem de um disco e uma seta verde. Este primeiro backup será o mais demorado pois está fazendo a primeira cópia de todos os seus arquivos.

As cópias seguintes serão feitas somente nos arquivos modificados, adicionados ou removidos. Através da interface do *Back in Time*, você tem acesso a todos os arquivos catalogados pelas datas de cada backup. Uma dica importante, se você mover ou renomear arquivos/diretórios eles serão tratados como novos arquivos e serão armazenados novamente, por isso é interessante organizar seus dados antes do primeiro backup (mas lembre-se que é melhor um backup bagunçado do que nenhum).

Voltando no tempo

Para restaurar um backup é muito simples, escolha o diretório ou arquivo que queira restaurar e clique com o botão direito. Desta forma ele irá restaurar o arquivo/diretório para o seu local de origem. Para extrair para qualquer outro local simplesmente arraste e solte no destino escolhido como se fosse um arquivo comum.

Em caso de desastres (por exemplo: o disco do seu com-

putador deu defeito), instale o Ubuntu e o *Back In Time* e insira o dispositivo removível onde estão os seus backups. O programa irá identificar automaticamente seus backups anteriores e você pode restaurar seus arquivos no estado original utilizando o mesmo procedimento.

Mestre do tempo

Realizar backups periódicos é a melhor forma de elevar a confiabilidade no armazenamento digital. Se está disposto a gastar um pouco mais, faça backups duplos (realize um backup normal e depois faça uma cópia para outro local), mesmo que estes sejam feitos em menor periodicidade (uma vez a cada seis meses) e armazene esta cópia em local seguro para que possa ser acessado em casos de pane. Utilizar o método de backup duplo garante um altíssimo nível de confiabilidade, podendo guardar seus dados por toda vida.

Então, você já fez o seu backup hoje?

Críticas, sugestões, ideias?

Se você quer falar alguma coisa sobre este artigo, dar ideias para outros ou simplesmente bater papo sobre software livre, fique a vontade. Mande um e-mail para: igor-artigos@gnutech.info. 



IGOR MORGADO é administrador de sistemas e de redes, e instrutor há 13 anos. Atuou em grandes empresas como IBM, Sun e HP se especializando em gerenciamento de rede e segurança.

Hoje é Diretor de Tecnologia da Gnutech e pratica Aikido sempre que possível.



Simplifique!

Gerencie sua rede com a
flexibilidade do software livre.

Saiba mais em <http://gnutech.info/simplifique/>





Instalação do Firebird e Flamerobin no Debian

Por Fernando Medeiros

Na edição anterior, escrevi sobre o banco de dados Firebird/Interbase e sobre a campanha Mindthebird que está divulgando o lançamento da versão 2.5.

De acordo com estatísticas do site Source Forge, repositório de código fonte open source, no período de 01/02/10 a 21/05/10, a maioria dos downloads foram feitos no Brasil e cada vez mais instalações são feitas na plataforma Linux.

Resolvi fazer a minha e compartilhar um guia passo a passo para a distribuição Debian Lenny 5.0.4, uma das

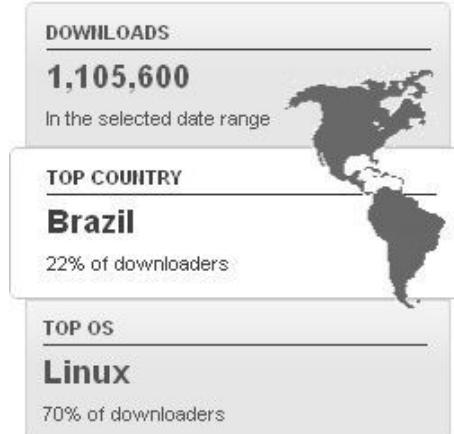
preferidas pela maioria, para servidores.

Acredito que este mesmo guia com nenhuma ou pequenas modificações, seja útil para os usuários do Ubuntu.

Na sequência, a instalação do FlameRobin, uma excelente ferramenta open source para criação e administração de banco de dados Firebird/Interbase.

Através da mesma ferramenta instalada em outro computador com Windows XP, vamos acessar o nosso banco de dados no servidor.

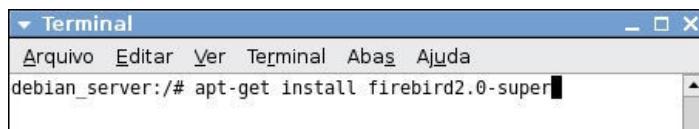
Firebird no mundo
01/02 a 21/05/2010



Países	S.O.
Brasil	22%
Argentina	16%
México	16%
Espanha	11%
Rússia	10%
	Linux 70%
	Windows 28%
	Outros 2%
	Mac 1%

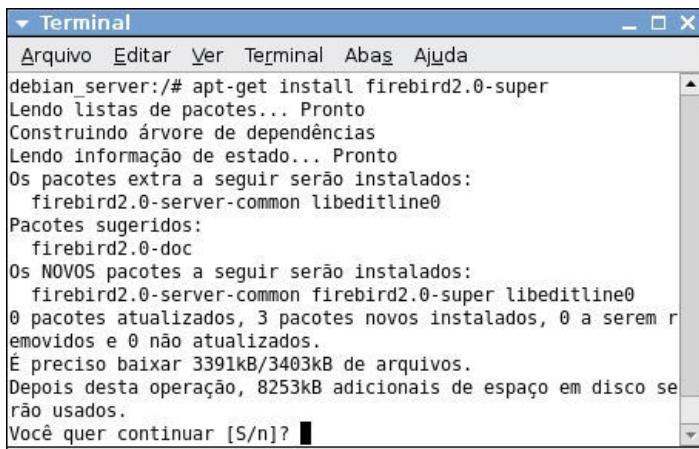
INSTALAÇÃO DO FIREBIRD

Com privilégios de administrador envie o seguinte comando no terminal:



```
Terminal
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda
debian_server:/# apt-get install firebird2.0-super
```

Todos os pacotes necessários para a instalação serão listados a seguir:



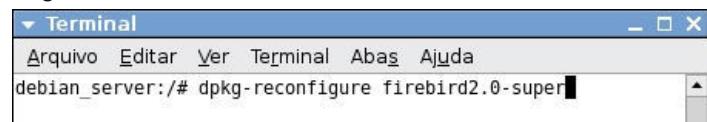
```
Terminal
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda
debian_server:/# apt-get install firebird2.0-super
Lendo listas de pacotes... Pronto
Construindo árvore de dependências
Lendo informação de estado... Pronto
Os pacotes extra a seguir serão instalados:
 firebird2.0-server-common libeditline0
Pacotes sugeridos:
 firebird2.0-doc
Os NOVOS pacotes a seguir serão instalados:
 firebird2.0-server-common firebird2.0-super libeditline0
0 pacotes atualizados, 3 pacotes novos instalados, 0 a serem removidos e 0 não atualizados.
É preciso baixar 3391kB/3403kB de arquivos.
Depois desta operação, 8253kB adicionais de espaço em disco serão usados.
Você quer continuar [S/n]? 
```

Confirme para fazer o download dos pacotes e continuar a instalação.



```
Terminal
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda
Você quer continuar [S/n]? S
Obter:1 http://ftp.br.debian.org lenny/main firebird2.0-server-common 2.0.4.13130-1.ds1-4+lenny1 [512kB]
Obter:2 http://ftp.br.debian.org lenny/main firebird2.0-super 2.0.4.13130-1.ds1-4+lenny1 [2879kB]
Baixados 3391kB em 1min41s (33,5kB/s)
Pré-configurando pacotes ...
Selecionando pacote previamente não selecionado firebird2.0-server-common.
(Lendo banco de dados ... 86257 arquivos e diretórios atualmente instalados).
Desempacotando firebird2.0-server-common (de .../firebird2.0-server-common_2.0.4.13130-1.ds1-4+lenny1_i386.deb) ...
Selecionando pacote previamente não selecionado libeditline0.
Desempacotando libeditline0 (de .../libeditline0_1.12-5_i386.deb) ...
Selecionando pacote previamente não selecionado firebird2.0-super.
Desempacotando firebird2.0-super (de .../firebird2.0-super_2.0.4.13130-1.ds1-4+lenny1_i386.deb) ...
Processando gatilhos para man-db ...
Configurando firebird2.0-server-common (2.0.4.13130-1.ds1-4+lenny1) ...
Configurando libeditline0 (1.12-5) ...
Configurando firebird2.0-super (2.0.4.13130-1.ds1-4+lenny1) ...
Firebird 2.0 server manager not running..
Not starting Firebird 2.0 server manager (warning).
Use `dpkg-reconfigure firebird2.0-super` to enable. (warning).
debian_server:/# 
```

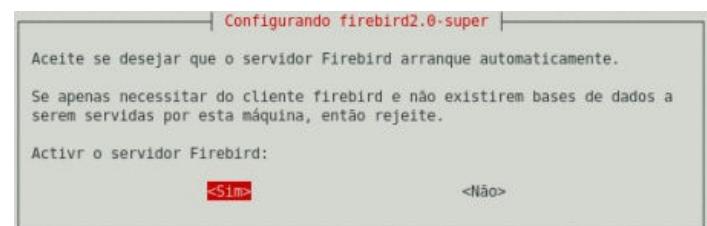
Para configurar o servidor do banco de dados, envie o seguinte comando no terminal:



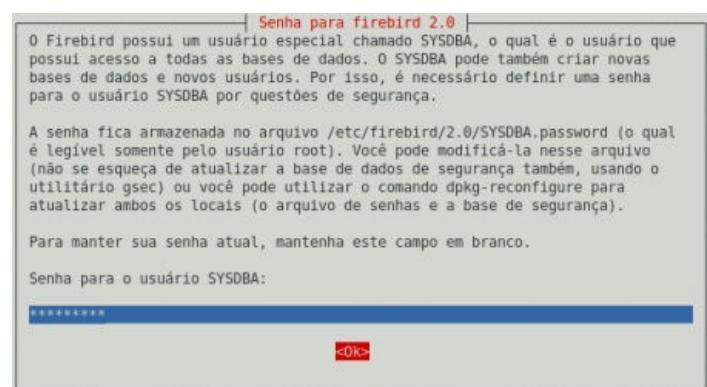
```
Terminal
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda
debian_server:/# dpkg-reconfigure firebird2.0-super
```

Para que seja sempre ativado na reinicialização do sistema, clique em sim, caso contrário, esse processo será manual através do comando:

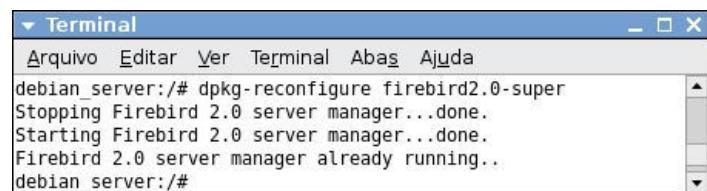
/etc/init.d/firebird2.0-super start



Agora digite a senha para o banco de dados.



Nosso servidor de banco de dados está pronto para ser utilizado.



```
Terminal
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda
debian_server:/# dpkg-reconfigure firebird2.0-super
Stopping Firebird 2.0 server manager...done.
Starting Firebird 2.0 server manager...done.
Firebird 2.0 server manager already running..
debian_server:/# 
```

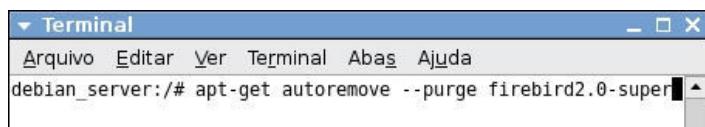
A mensagem "Firebird server manager already running..." diz que nosso servidor está ativo e pode executar qualquer comando SQL enviado.

Se quiser parar o serviço a qualquer momento, envie o comando para o terminal:

/etc/init.d/firebird2.0-super stop

DEINSTALAÇÃO DO FIREBIRD

Para desinstalar o Firebird, envie o comando no terminal:



```
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda  
debian_server:/# apt-get autoremove --purge firebird2.0-super
```

Confirme para continuar a desinstalação. Delete todos os arquivos do Firebird na pasta /var/cache/apt/archives.



```
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda  
debian_server:/# cd /var/cache/apt/archives
```

Agora remova:



```
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda  
debian_server:/var/cache/apt/archives# rm -rf firebird*
```

O Firebird foi removido completamente.

INSTALAÇÃO DO FLAMEROBIN

Envie o seguinte comando no terminal:



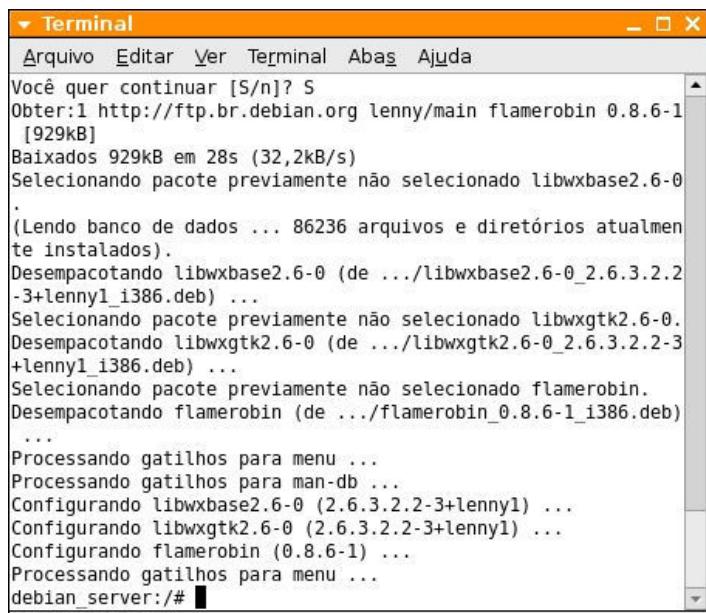
```
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda  
debian_server:/# apt-get install flamerobin
```

Todos os pacotes necessários para a instalação serão listados:



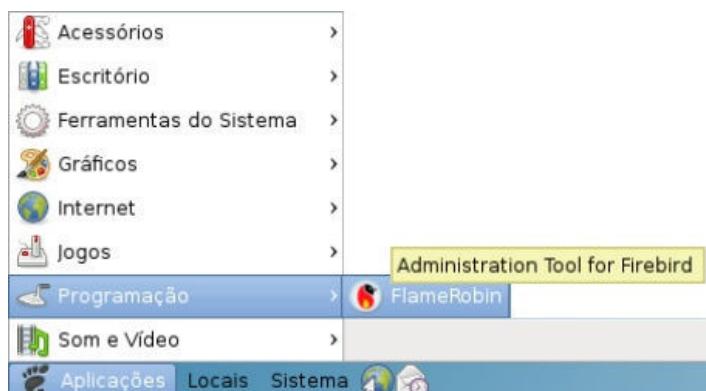
```
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda  
debian_server:/# apt-get install flamerobin  
Lendo listas de pacotes... Pronto  
Construindo árvore de dependências  
Lendo informação de estado... Pronto  
Os pacotes extra a seguir serão instalados:  
 libwxbase2.6-0 libwxgtk2.6-0  
Os NOVOS pacotes a seguir serão instalados:  
 flamerobin libwxbase2.6-0 libwxgtk2.6-0  
0 pacotes atualizados, 3 pacotes novos instalados, 0 a serem removidos e 0 não atualizados.  
É preciso baixar 929kB/4274kB de arquivos.  
Depois desta operação, 12,4MB adicionais de espaço em disco serão usados.  
Você quer continuar [S/n]? ■
```

Confirme para fazer o download e instalar os pacotes.

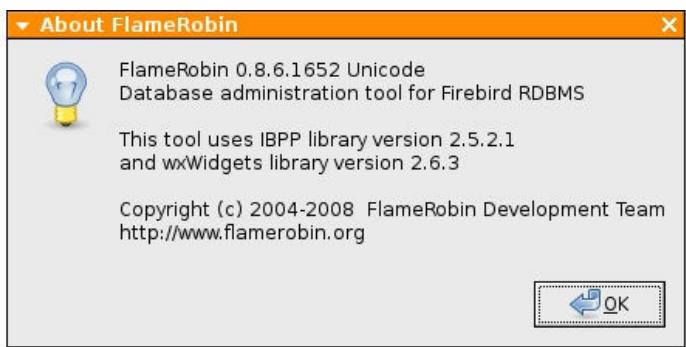


```
Arquivo Editar Ver Terminal Abas Ajuda  
Você quer continuar [S/n]? S  
Obter:1 http://ftp.br.debian.org lenny/main flamerobin 0.8.6-1  
[929kB]  
Baixados 929kB em 28s (32,2kB/s)  
Selecionando pacote previamente não selecionado libwxbase2.6-0  
. (Lendo banco de dados ... 86236 arquivos e diretórios atualmente instalados).  
Desempacotando libwxbase2.6-0 (de .../libwxbase2.6-0_2.6.3.2.2-3+lenny1_i386.deb) ...  
Selecionando pacote previamente não selecionado libwxgtk2.6-0.  
Desempacotando libwxgtk2.6-0 (de .../libwxgtk2.6-0_2.6.3.2.2-3+lenny1_i386.deb) ...  
Selecionando pacote previamente não selecionado flamerobin.  
Desempacotando flamerobin (de .../flamerobin_0.8.6-1_i386.deb)  
...  
Processando gatilhos para menu ...  
Processando gatilhos para man-db ...  
Configurando libwxbase2.6-0 (2.6.3.2.2-3+lenny1) ...  
Configurando libwxgtk2.6-0 (2.6.3.2.2-3+lenny1) ...  
Configurando flamerobin (0.8.6-1) ...  
Processando gatilhos para menu ...  
debian_server:/#
```

Todos os pacotes são baixados e instalados, veja que o FlameRobin foi instalado com sucesso no menu:



About do programa:



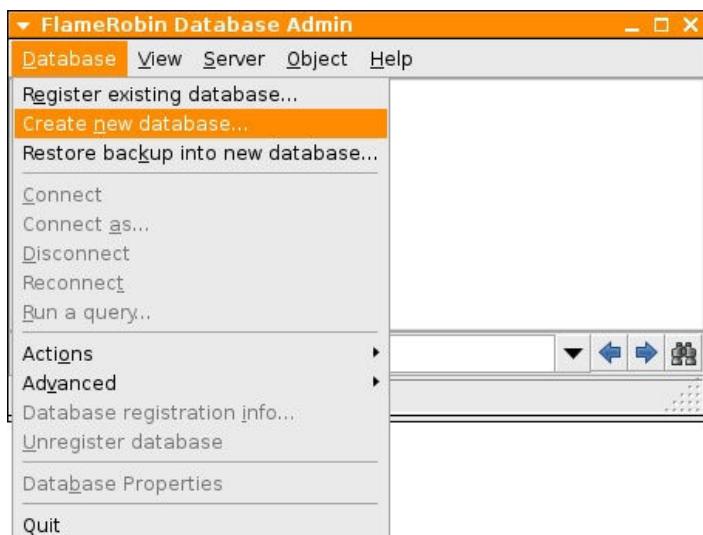
Agora podemos explorar todos os recursos do banco de dados através deste software.

BANCO DE DADOS · INSTALAÇÃO DO FIREBIRD E FLAMEROBIN NO DEBIAN

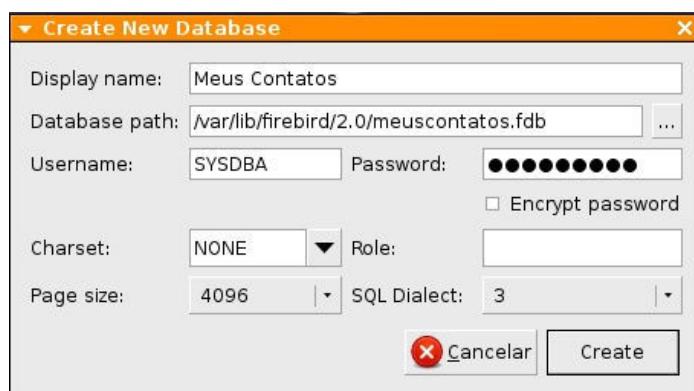
Na tela inicial do programa, são exibidos todos os bancos de dados registrados, como não temos nenhum banco de dados devemos criá-lo.



No menu DATABASE, selecione CREATE NEW DATABASE.



Crie um nome para o banco de dados, este nome será exibido na lista de bancos de dados registrados, no nosso caso, "Meus Contatos".



Depois selecione a pasta e o nome do arquivo (com extensão fdb). Selecione o usuário do banco de dados (SYSDBA) e a senha definida na configuração do banco. As demais informações podem deixar do jeito que estão. Clique em Create.



E o nosso banco de dados acaba de ser criado e registrado.

ACESSO DE OUTRO COMPUTADOR

Considerando que em outro computador com Windows XP, o Firebird e o FlameRobin já estejam instalados, vamos configurá-lo para acessar o banco de dados criado no servidor com a distribuição Debian.



Para configurar o FlameRobin em outro computador para acessar o servidor, entre no menu SERVER e depois em REGISTER SERVER:



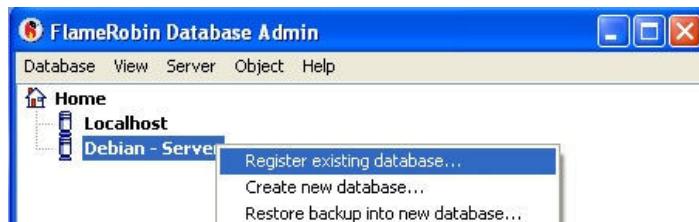
Descubra qual é o IP do servidor para informar logo em seguida:



Informe o IP e a porta para o acesso é a 3050. Em display name, pode-se colocar qualquer descrição. Clique em Register.



Veja que o servidor foi registrado com sucesso. Agora devemos registrar o banco de dados que está no servidor.



Clique com o botão direito em cima do novo servidor e selecione: REGISTER EXISTING DATABASE... Informe os dados solicitados como foi feito na instalação do FlameRobin no servidor e clique em SAVE.



Veja que o FlameRobin instalado no Windows XP já está acessando o banco de dados no servidor:



Espero que gostem do guia e que adotem o Firebird em seus projetos. Creio que com pequenas alterações é possível seguir este tutorial para qualquer distribuição.

Em uma próxima oportunidade, vou criar um tutorial para explorar os objetos do banco de dados com tabelas, views, triggers, generators, stored procedures, etc.

Até a próxima.



FERNANDO MEDEIROS desenvolve softwares utilizando banco de dados Firebird há 8 anos, mantém um blog onde disponibiliza dicas e tutoriais passo a passo sobre programação e banco de dados. <http://fernandomedeiros.com.br/blog/category/firebird>

O amado e odiado VIM

Por Almir Mendes



Amado por seus usuários e odiados por todos os demais: esse é o editor vi/vim. O Vim é um editor de textos estendido do Vi padrão, seu nome quer dizer cVi Improvedd

Existem inúmeros desenvolvedores que utilizam o Vim como ferramenta para codificação, e posso assegurar que a maioria defenderia os recursos do Vim, como IDE de desenvolvimento, com todas as forças possíveis, isso porque o Vim parece é um daqueles programas que quando se começa a usar você só tem duas saídas: ou passa a amá-lo ou a odiá-lo. Eu me encaixo no primeiro grupo.

Hoje eu utilizo o Vim para codificação em PHP, e minha intenção é mostrar alguns recursos/plugins que podem ajudar você a adotar também o Vim co-

mo IDE de desenvolvimento de suas aplicações em PHP. Alguns podem dizer que é um absurdo usar o Vim, que seria perca de produtividade, um atraso. Talvez digam isso por acharem que o Vim, por ser um software que roda em modo texto, seja um ambiente pobre de recursos e que só atrapalharia o programador. Vou tentar desmistificar esse mito.

O primeiro que indico são os scripts do cvim for (PHP) Programmersd Esses scripts foram criados por um rapaz chamado Andrei Zmievski e podem ser baixados em <http://zmievski.org/>. O processo de instalação é simples: bixe o tarball e descompacte-o em algum canto, depois copie o cvimd para seu home e pronto! (lembre-se que o .vim é

uma pasta oculta)

Recomendo fortemente a leitura do PDF que o Andrei disponibiliza no site dele, tem muita coisa nele, nem eu uso tudo que ele implementou nos scripts. Mas vamos a alguns recursos/comandos que considero importantes:

Highlight: Você perceberá que a sintaxe do Vim será ajustada para interpretar HTML, PHP, SQL, Javascript, CSS, etc.

Code Completion: Também foi adicionado possibilitando completar o comando através de teclas de atalho. Ao digitar um identificador (função, método, variável, etc), no modo de inserção, tecle TAB para que o Vim complete para você, caso exista mais de uma opção o Vim criará um popup de opções. Nesse caso da tecla TAB o Vim usará como contexto o(s) seu(s) arquivo(s) abertos como base, mas se quiser completar algum comando/identificador do próprio PHP utilize a combinação CTRL+X seguido de CTRL+O.

Match Pairs: Este recurso na verdade já faz parte do Vim, imagine um trecho de código grande dentro de uma condicional IF e você quer saber onde está o fim desse bloco IF, experimente posicionar o cursor na chaves (inicial ou final) e pressionar o sinal %, em modo comando. O mesmo pode ser feito para colchetes, parênteses de qualquer instrução.

Folding: Outro recurso muito bacana é o folding de trechos de códigos. O Vim irá automaticamente ocultar trechos de código dentro de funções e métodos. Para abrir os foldings basta teclear, no modo de comando, com o cursor posicionado no local do folding a sequencia czod para fechar use czcd Se precisar abrir todas use czRd e para fechar todas use czMd

Além destes recursos, que por si só já dão uma mão ao programador PHP, existem inúmeros outros recursos provados pelos scripts do Andrei, vale a pena a lida no PDF que ele disponibiliza.

Para finalizar o artigo vamos adicionar um recurso extra para verificação de sintaxe do código mapeando uma tecla de atalho à um comando do PHP cli. Para isso você deverá ter o PHP Cli instalado em seu GNU/Linux [normalmente ele já é instalado quando se instala o pacote do PHP].

Abra seu arquivo .vimrc e adicione ao final dele o texto:

```
map <C-B> :!php -l %<CR>
```

Salve e abra um arquivo .php qualquer, e tecle: CTRL+B. Com isso o Vim irá chamar o comando php com a opção -l (checkar sintaxe) passando como argumento o arquivo atual.

Caso tenha gostado da dica e queira melhorar ainda mais os recursos do seu Vim, vale a pena pesquisar sobre outros plugins, eu já vi alguns que possibilitam até a exibição e criação de projetos mostrando uma sidebar contendo os arquivos do projeto PHP. Um bom local de pesquisa é o <http://www.vim.org/scripts/index.php>. Espero que tenham gostado das dicas! ;)

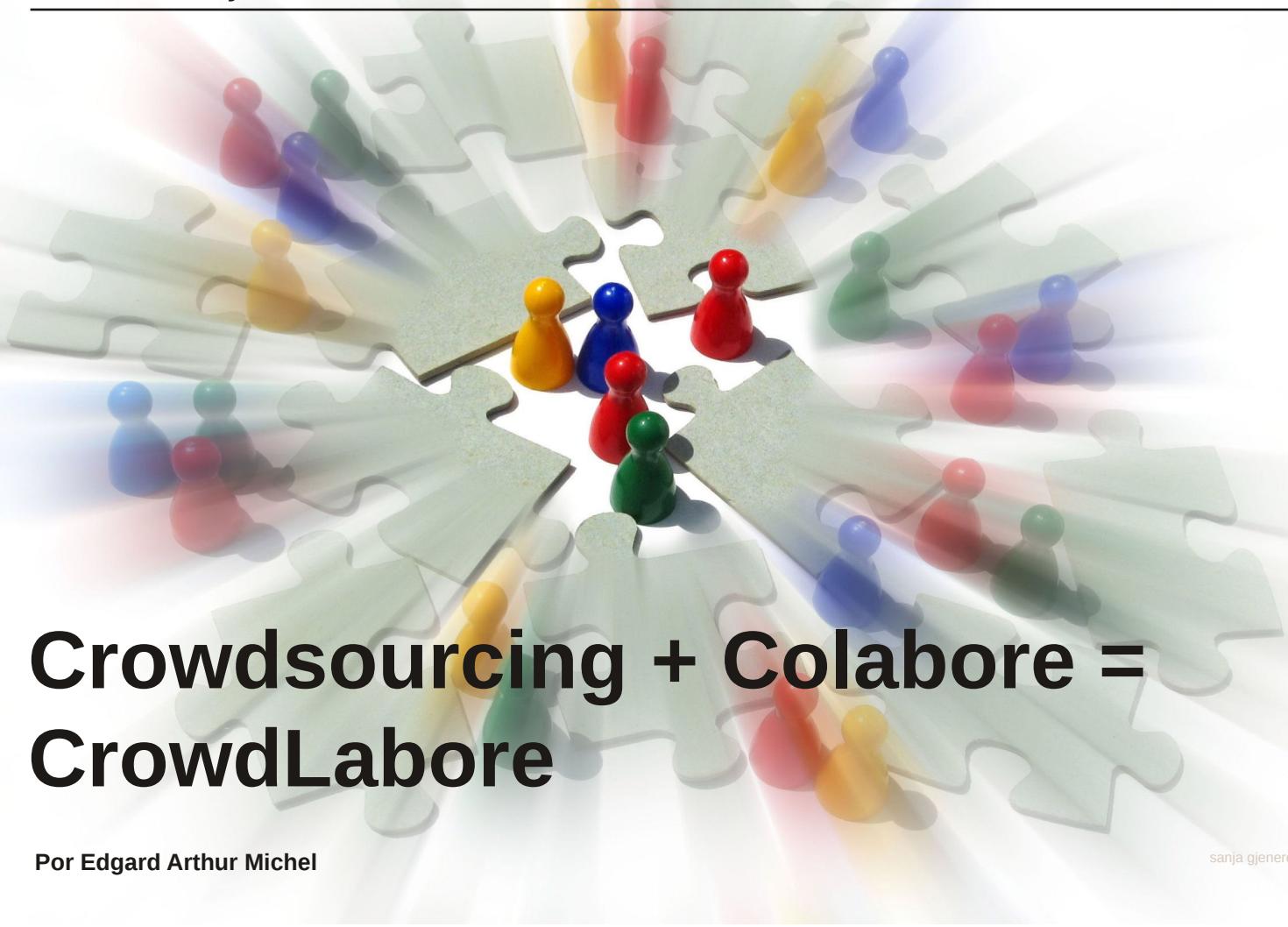
Para mais informações:

Scripts Vim for (PHP) Programmers
<http://zmievski.org>

Site Oficial Vim
<http://www.vim.org>



ALMIR 'm3nd3s' DE ARAÚJO - Serra/ES - É profissional na área de TI desde 1999, hoje Analista de Redes e Desenvolvedor de soluções em Software Livre, GNU/Linux e demais sistemas Open Source. Graduando em Ciência da Computação, Certificado LPIC-1. Membro ativo de comunidades de Software Livre PHP-ES e TUX-ES. Fã de GNU/Linux e Software Livre em geral. Site: <http://www.almirmendes.net/>



Crowdsourcing + Colabore = CrowdLabore

Por Edgard Arthur Michel

sanja gjenero - sxc.hu

A princípio a iniciativa nasceu da busca de novas oportunidades e de desafios pessoais. Mas faltava uma "central de ideias", onde fosse possível participar de outros projetos, sejam eles lucrativos ou não.

O crowdsourcing mostrava-se um conceito que se encaixava perfeitamente nessa necessidade e o portal "[Innocentive](http://www.innocentive.com/)" (<http://www.innocentive.com/>) era o mais popular.

A partir de então foi iniciada uma busca por algo parecido com o Innocentive, mas que além de um portal nacional (PT-BR), que oferecesse outros recursos como projetos diversos e não apenas desafios como o Innocentive.

Como exemplo de projeto, é possível citar um projeto de uma ONG americana chamada I Am Not Ashamed (<http://iamnotashamed.org/>) que tem um projeto de criar a primeira Vídeo-Bíblia "on-line crowdsourcing".

Esse tipo de projeto, além de interessante, possibilita a participação de várias pessoas. Religiões poderiam fazer o mesmo, se é que já não o fazem. Ou ainda, um projeto de portal de Vídeos-Receita de culinária on-line. Enfim, muitas novas idéias poderiam surgir tendo como base um ponto central de idéias e trabalho.

Alguns sites foram encontrados, mas nada que oferece-se ferramentas on-line de trabalho. A solução foi criar o "CrowdLabore".

O nome veio de uma mistura de Crowdsourcing + Colabore = CrowdLabore.

O portal ainda não está concluído; ele será inovado com novas ferramentas, afinal, pela diversidade de projetos e desafios que o portal se propõe a hospedar sempre haverá novas necessidades. A intenção é de inovar o portal com a colaboração dos próprios membros do portal, com sugestões e também com o desenvolvimento de códigos.

Hoje o portal já disponibiliza algumas ferramentas como:

- Tarefas na área de projetos
- Comentar as tarefas dos projetos
- Troca de mensagens entre os membros
- Mini-blog
- Forum de discussão

Além da possibilidade de lançar "Desafios e Projetos" e fazer parte desses. Outras ferramentas e funcionalidades serão implementadas em breve. O portal foi desenvolvido em PHP e o banco de dados é MySQL.

Para lançar um Desafio ou Projeto é preciso estar cadastrado no portal e todos os membros podem lançar Desafios ou Projetos.

Os Desafios tem por foco buscar uma solução para um determinado problema. Isto é, imagi-

Imagine uma empresa farmacêutica que busca uma fórmula para um novo remédio. Esse tipo de Desafio pode ser lançado no portal oferecendo um prêmio em dinheiro ou não. Isso depende de quem lançar o desafio.

Edgard Arthur Michel



ne uma empresa farmacêutica que busca uma fórmula para um novo remédio. Esse tipo de Desafio pode ser lançado no portal oferecendo um prêmio em dinheiro ou não. Isso depende de quem lançar o desafio.

O lançador do Desafio deverá fornecer todas as informações necessárias para que os membros busquem as soluções. Além do "Termos de Adesão" ao desafio que nada mais é que as condições gerais do desafio devem ser aceitos pelos membros antes mesmo de fazerem parte do desafio.

Os membros do portal que despertarem interesse no Desafio, podem enviar as soluções possíveis (sugeridas) encontradas além de postarem comentários e discutir o Desafio na Área de Discussão do portal.

O vencedor será aquele que o lançador do desafio apontar como o solucionador (solução mais viável ou apropriada). Caso o lançador do Desafio tenha oferecido um prêmio em dinheiro, esse valor vai em sua totalidade para o membro. "Nenhuma porcentagem desse valor fica com o portal".

“...muitas empresas ainda têm receio de colocar um perfil em uma rede social e explorar os benefícios que estas podem trazer em relação a novos clientes...

Edgard Arthur Michel

O membro irá figurar na lista de "TOP Membros". Essa lista foi criada com a intenção de reconhecer os membros solucionadores de desafios.

Os Projetos são variados. Podem ser lançados projetos de desenvolvimento de software, criação de livros, criação empresas, criação de sites e etc.

Enfim, qualquer projeto de qualquer área com qualquer objetivo podem ser lançados. Esse projetos podem ter fins lucrativos ou não.

Os Projetos, assim como os Desafios, necessariamente devem ser precedidos da formalização de um "Termos de Adesão" com o aceite dos membros interessados em fazer parte do projeto.

Os projetos não contam com "vendedores", eles apenas ficam com o status de concluído.

Falando sobre "crowdsourcing" é notório que esse "novo conceito" ainda não seja de conhecimento geral do empresariado ou mesmo da população brasileira. É preciso divulgar mais sobre o assunto e ressaltar as vantagens do

"crowdsourcing", principalmente no meio empresarial.

Assim como nas redes sociais, muitas empresas ainda têm receio de colocar um perfil em uma rede social e explorar os benefícios que estas podem trazer em relação a novos clientes, pesquisas opiniões sobre produtos e serviços, além de outros benefícios.

Muitos podem entender que buscar uma solução no "crowdsourcing" significará que sua empresa não tem "meios próprios" de solucionar seus problemas, esquecem, ou não sabem, que o custo-benefício do "crowdsourcing" é mais em conta que contratar uma consultoria para solucionar o problema, ou contratar novos profissionais supostamente mais capacitados para resolver problemas.

Usando o exemplo da Innocentive, empresas lançam desafios e oferecem prêmios em dinheiro aos solucionadores, sendo muito provável que esses valores pagos como prêmio seja bem inferior ao custo de contratar uma consultoria.

O portal CrowdLabore foi idealizado e vem sendo desenvolvido e mantido por Edgard Arthur Michel, proprietário da agência de publicidade e marketing digital MarketHouse.

Importante ressaltar ainda que o portal não possui qualquer fim lucrativo tanto é que não apresenta banners ou qualquer outro apelo comercial. 



EDGARD ARTHUR MICHEL tem 29 anos, possui vasta experiência na área de Tecnologia da Informação, especialista em Marketing Digital e mídias sociais. Proprietário da Agência MarketHouse [<http://www.markethouse.com.br>].

Ilustração: Leandro Marcondes



Murro em Ponta de Faca?

Minha experiência de tentativa de ensino de Softwares Livres em Graduação de Design

Por Erica Ribeiro

Sabe quando você tem a sensação de estar fazendo algo muito bom para alguém, mas só você percebe isso? Em minha experiência como professora substituta do curso de Design da UFBA tive momentos assim. O de maior conflito foi minha tentativa de introduzir Softwares Livres nas aulas, principalmente de computação. Tentei transmitir para vocês neste breve artigo como foi essa experiência e como anda a minha tentativa pessoal de migrar finalmente para os Softwares Livres.

A primeira pessoa que me falou sobre Software Livre foi um colega da UFBA, Jota, artista plástico e, na época, professor substituto da disciplina, que depois eu vim a lecionar, Introdução à Computação nas Artes I. No momento, por volta de 2007, se não me engano, achei interessante, mas não dei muita bola. Estava preocupada com outros assuntos, como meu TCC em design popular! Depois, quando passei no concurso para professora substituta da UFBA e me deparei com a mesma disciplina, outro amigo, o arte-educador, artista plástico e entusiasta do Software Livre, Fernando Lopes¹, começou a

“ “ O primeiro impasse foi com os outros professores. A maioria não entendia o assunto, não conhecia os SL para trabalhos gráficos e não acreditava na qualidade dos programas. ” ”

Erica Ribeiro

me mostrar uns programas, principalmente o Inkscape e o Blender, os trabalhos que ele faz etc, e comecei a me interessar. Iniciei leituras sobre o assunto, entrei para as listas de discussão, sem ao menos ter os programas instalados, e comecei a pensar na ideia de ensinar esses programas na graduação de design. Confesso que, mesmo sendo simpatizante e defensora da causa, não consegui migrar totalmente para os livres. O principal motivo é a dificuldade de mudança de cultura de uso de ferramentas. Compreender a importância dos SL foi fácil, mas mudar padrão de uso, aprender novas ferramentas, mudar a maneira de pensar boa parte de processos que já estão enraizados em minha cabeça depois de anos de uso... essas são as dificuldades que venho enfrentando. E acredito que são as mesmas dificuldades que alunos e professores do curso de design da UFBA enfrentam, além de outras que serão enumeradas juntamente com o caso que vou contar.

Minhas primeiras tentativas foram mais teóricas. Coloquei um tópico no plano de aulas da disciplina de computação chamado Software Livre x Pirataria e discorri sobre o assunto em sa-

la. Também nos assuntos relacionados a Tipografia, falava de Fontes Livres x Fontes Piratas. E quando tinham assuntos como sustentabilidade falava na responsabilidade do designer com questões como Pirataria, direitos autorais, Creative Commons, colaboração etc. Foi neste âmbito que comecei a tratar do assunto e a aprofundar meus conhecimentos. Então, no meu último semestre lecionando na UFBA, criei coragem e reuni meus estudos para introduzir os SL em sala de aula. O primeiro impasse foi com os outros professores. A maioria não entendia o assunto, não conhecia os SL para trabalhos gráficos e não acreditava na qualidade dos programas. Alguns ficaram com receio de que isso pudesse prejudicar os alunos, uma vez que o professor anterior a mim tinha tentado e não tinha obtido sucesso. Mas minha estratégia era introduzir somando ao conteúdo e não substituindo. Dessa forma, os estudantes teriam contato tanto com os proprietários como com os livres, conheceriam suas diferenças e semelhanças e poderiam optar "livremente". Também minha didática de ensino de software me favoreceu. Não sou a favor que na graduação as disciplinas de computação sejam tratadas como "aula de informática", meramente técnicas, ou seja, tutoriais, repetitivas, com exercícios prontos e cópias, para aprender meia dúzia de tarefas em ferramentas pré-estabelecidas. Trabalho com definição e conceituação das linguagens dos programas usados para desenvolvimento e finalização dos projetos em design, mostrando sua lógica de funcionamento e encorajando o que eu denominei de "autodidatismo computacional". Dessa forma, o aluno é capaz de aprender qualquer novo programa relacionado à linguagem que ele conheceu. Por exemplo, em design gráfico, a linguagem vetorial é muito usada para finalização de marcas e ilustrações. Os programas vetoriais usados em design gráfico se baseiam em curvas de Bézier para tra-

çar os objetos na tela (que depois podem ser impressos). Entendendo-se o que são curvas de Bézier e sua lógica de funcionamento nos softwares, é possível aprender qualquer software de base vetorial. Mesmo sabendo que cada programa terá nomes diferentes para as ferramentas, ícones diferentes, organização espacial etc, seguindo-se a lógica da linguagem, fica mais fácil aprender novos programas. A pergunta básica que aplicava nas aulas introdutórias era "o que você espera de um programa de ilustração vetorial?". As respostas evidenciavam ferramentas, controles, organização espacial, forma de uso etc encontrados nos programas. Com esse pensamento, minhas aulas podiam ficar mais dinâmicas, os alunos interagiam mais livremente com os programas, podíamos desenvolver projetos mais interessantes e, o que era mais importante, os alunos perdiam o medo de arriscar usar o computador.

Então, após combinar com o colegiado do curso, a disciplina de Introdução à Computação nas Artes I ficou focada em impressão gráfica. Foram usados programas de ilustração vetorial, Corel, Illustrator e Inkscape, e programas de paginação, InDesign e Scribus. Fui orientada a aprofundar nos programas da Adobe, por serem mais usados no mercado, mas pude trabalhar os outros de forma introdutória. Também trabalhei com plataformas web de trabalho colaborativo, Fontes livres etc. Nas aulas, primeiro explicava a lógica da linguagem (vetorial e paginação), depois mostrava os programas de cada uma, comparando suas interfaces e discorrendo sobre suas vantagens e desvantagens de uso e performance, tendo em vista os usos mais comuns tanto no curso de design como no mercado gráfico local, e, por fim, desenvolvia as aulas em cada programa, com tarefas específicas pa-

Ninguém conhecia o Scribus, tampouco sabiam o que era o Movimento Software Livre e tudo mais relacionado à cultura livre. Então, coloquei como projeto do semestre o desenvolvimento de uma revista...

Erica Ribeiro

ra cada um. Confesso que ficou bastante puxado, mas a turma deu conta do recado. Alguns alunos já conheciam o Inkscape, mas a maioria nunca tinha ouvido falar. Ninguém conhecia o Scribus, tampouco sabiam o que era o Movimento Software Livre e tudo mais relacionado à cultura livre. Então, coloquei como projeto do semestre o desenvolvimento de uma revista², que infelizmente não pôde ser feita no Scribus, mas que tratou em seu conteúdo de assuntos como Software Livre X Proprietários, Plataformas de Trabalho Colaborativo Web, Fonte Livre (a Gentium) etc. O projeto foi feito de forma colaborativa entre os estudantes, usando o Google Docs como plataforma de suporte. A experiência com o Inkscape foi tranquila. Por sua interface ser amigável e ter semelhanças com outros programas, foi mais fácil a aceitação. Tivemos alguns problemas com o arquivo SVG quando precisamos abri-los em outros programas, mas, no geral, o resultado foi satisfatório. Já o Scribus teve muita resistência. O principal motivo foi sua interface pouco amigável e navegação pouco intuitiva. Algumas ferramentas como seleção de cores, caixa de texto e configuração de pági-

nas mestras causaram muitos transtornos. Também tivemos problemas de instabilidade da versão usada nos computadores do laboratório de informática (todos com Windows XP). Muitas das críticas feitas pelos alunos são pertinentes, principalmente porque o Scribus segue uma forma de pensar a diagramação característica dos primeiros programas de paginação. Pensamento esse que já foi superado pelos líderes de mercado dos softwares proprietários.

Desta breve experiência com Softwares Livres na graduação de design da UFBA pude tirar algumas lições:

1. Que é importante sim oportunizar as pessoas, principalmente as que estão em processo de aprendizado, nas alternativas de produtos e serviços que vão acompanhá-las por toda sua vida profissional e pessoal;
2. Que é muito difícil mudar hábitos e costumes e que os fatores culturais e pessoais pesam muito nas nossas escolhas e, se o Movimento Software Livre não tiver isso em mente, será complicado se inserir na vida das pessoas;
3. Que as práticas de mercado e a pirataria estimulam o uso de determinados programas e colocam os usuários reféns de soluções nem sempre interessantes para eles e que o Movimento Software Livre precisa pensar em estratégias de promoção para aparecer como alternativa para os usuários de computador;
4. Que é muito importante ter um motivo ideológico para mudança de conduta profissional, principalmente quando se é educador, pois nossas atitudes cotidianas precisam estar de acordo com nosso discurso;
5. Que é mais importante investir tempo e aprendizado nas iniciativas da cultura livre do que nas práticas de pirataria de softwares, pois desta forma, estaremos contribuindo para uma grande co-

munidade desenvolvedora de conhecimento, produtos e serviços muito úteis, além de contribuir para a regulação do mercado de softwares;

6. Que nós designers precisamos para reclamar da interface e usabilidade dos Softwares Livres que julgamos ruins e começar a colaborar para seu desenvolvimento e aprimoramento constante;

7. E por fim, que eu preciso ter mais coragem para mudar, e tempo para tentar. Mas vou continuar caminhando e encorajando outras pessoas a mudar também.

Uma boa notícia? Ontem uma amiga decidiu mudar para os SL porque os proprietários não estavam funcionando bem em seu notebook. Tomara que seja uma decisão definitiva! 

Para mais informações:

[1] Conheçam o trabalho de Fernando todo realizado com Softwares Livre no site:
<http://www.sejeduca.com/>

[2] Revista Design.exe disponível em:
<http://softwarelivre.org/ericadesign/revista-designexe-web.pdf>



ERICA RIBEIRO é formada em Design pela Universidade Federal da Bahia, especialista em arte educação, iniciando mestrado em Santa Catarina na área de Gestão em Design, com foco em comunidades e design popular. É entusiasta das causas livres!

FLISOL ROCK in Arapiraca!

Por Carlisson Galdino

Um evento de Software Livre não é fácil de se organizar. Quanto maior, mais difícil. Esse ano organizamos nosso segundo evento de Software Livre. Um evento realmente muito pequeno, o segundo FLISOL daqui de Arapiraca, mas havia um ponto para o tornar mais difícil que o normal: a ideia de realizarmos um show de rock justamente na véspera do evento, o FLISOL ROCK.



Figura 1: Rua cheia aguardando o show



Figura 2: Apresentação da Infinita

Busca por patrocínio, bandas, divulgação em rádio. No fim, foi como dois eventos em um, por isso a complexidade.

O FLISOL ROCK tinha como bandas a Infinita (minha), Sub Produto de Rock, Suspeitos e Haldeia. Teríamos duas bandas virtuais também em apresentação real: a Vulva di Karamujo e a Not a Number. A Haldeia (de Palmeira dos Índios/AL) não pôde comparecer por conta de uma viagem e chamamos a Sete Faces. As quatro bandas que se apresentaram são de Arapiraca mesmo.

Devido à Vulva di Karamujo ser um projeto



Figura 3: Apresentação da Sub Produto de Rock



Figura 4: Sandro Daniel (Suspeitos), Ckelly Akín (Suspeitos), Cárlisson Galdino (Infinita) e Pedro Augusto (Infinita)

paralelo da maioria dos membros da Haldeia, ela não pôde se apresentar. Devido à Infinita estar sem baixista e ter mudado o repertório, além de toda a correria do evento, terminei sem poder articular a Not a Number, que seria montada numa formação única, com representantes de cada uma das quatro bandas participando e tocando paródias nerds da parceria Cárlisson/Karlsson (ou, se preferir, Bardo/Nerdson). Fica para a próxima.

O show começou às 20h do dia 23 de abril, no parque Ceci Cunha, com a banda Sete Faces abrindo o evento. Continuando com a Sub Produto de Rock, seguida pela Suspeitos, finalizando a noite com a Infinita. A platéia gostou do que viu e o evento terminou 0:05 aproximadamente, afinal o evento mais importante era o FLISOL, no sábado.

Foi ótimo o resultado e gostaria de deixar registrados meus agradecimentos a Alysson Bispo, da Sete Faces (um dos componentes da banda até perdeu prova da faculdade para poder tocar no evento); Bruno Rafael, da Sub Produto de Rock; Ckelly Akín, da Suspeitos; Gean Carlo, baterista da Sub Produto de Rock e da Suspeitos, que tocou nas duas mesmo assim; Sandro Daniel, guitarrista da Suspeitos que tocou contrabaixo na Infinita, que ficara recentemente sem baixista; Isabela Fidelis, que



Figura 5: Abertura do FLISOL



Figura 6: Minicurso Java Livre

topou apresentar o evento; toda a equipe que ajudou na realização, que aqui agradeço na pessoa do Marcelo Almeida Santana, co-coordenador do FLISOL Arapiraca.

Foi legal mesmo, mas houve umas conclusões que tiramos daí. Apesar de divulgarmos em rádio, cartazes e panfletos, e do show de rock na véspera justamente como ferramenta de divulgação, o FLISOL terminou trazendo poucas pessoas. Até o momento não sabemos o que contribuiu mais para a diminuição do público, pois houve vários eventos este ano:

1. ERBASE iniciava na segunda-feira após o FLISOL;

2. Maceió também teve FLISOL;

3. Não vamos emitir certificados para participantes este ano, justamente para que apareçam pessoas interessadas em conhecimento. Só os que frequentaram minicursos, a organização e os palestrantes receberão certificados;

4. Houve vários shows nas proximidades da cidade na sexta-feira, inclusive o FLISOL ROCK.

Apesar da maior divulgação, o público foi um pouco menor. O FLISOL ROCK foi ótimo,

por outro lado. Então, por via das dúvidas, ano que vem pretendemos realizar mais uma vez o FLISOL ROCK, porém em outro dia. Não é bom no dia do FLISOL pois a ideia do FLISOL ROCK é justamente atrair para o evento. A solução será o evento musical ocorrer alguns dias antes. Quantos? Ainda falta definir. Talvez exatamente uma semana antes do FLISOL...

Aproveitamos então para convidar outras organizações locais do FLISOL a realizar também um FLISOL ROCK na sua cidade e aumentarmos ainda mais o maior evento de difusão de software livre da América Latina! Um abraço! 

Para mais informações:

Site oficial FLISOL

<http://www.flisol.info>

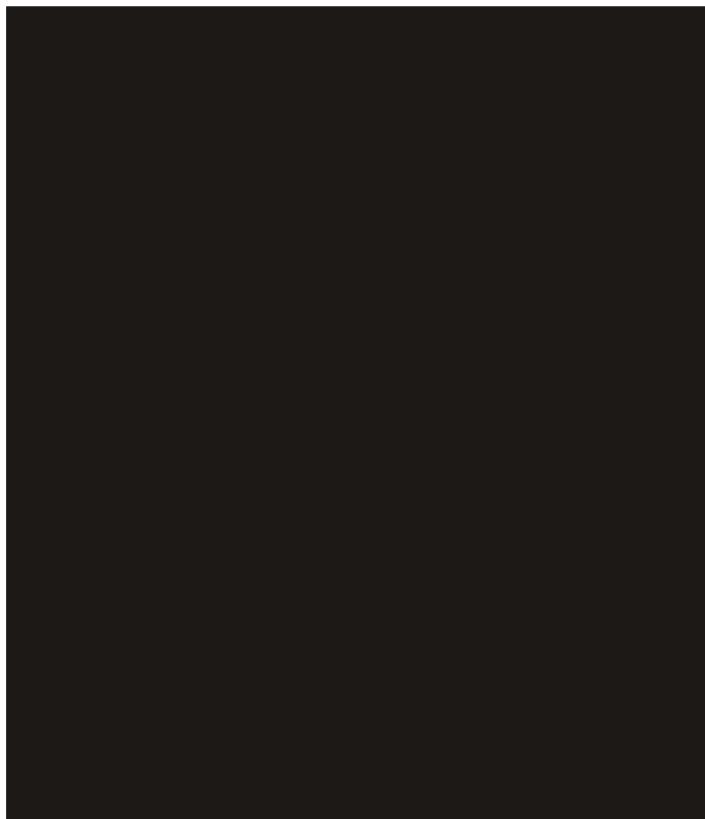


CARLISSON GALDINO é Bacharel em Ciência da Computação e pós-graduado em Produção de Software com Ênfase em Software Livre. Membro da Academia Arapiraquense de Letras e Artes, é autor do Cordel do Software Livre, do Cordel do GNU/Linux, do Cordel do BrOffice e do Cordel da Pirataria. Líder, vocalista e violonista das bandas Infinita e Not a Number. <http://bardo.cyaneus.net>.



Relato sobre a Conferência do Partido Pirata International

Por Jhessica Reia e Rodrigo Pereira



O Partido Pirata

O Partido Pirata é um movimento que existe em cerca de 30 países e surgiu com o primeiro Partido Pirata na Suécia. Muitos, inspirados pela ideia e conscientes de que deveria haver uma força na política que abordasse melhor o tema da propriedade intelectual, direitos autorais e suas consequências para os direitos civis, buscaram organizar um ramo do Partido Pirata em seus próprios países.

No Brasil, desde 2007 e inspirados pelo movimento internacional, começamos a nos organizar aqui com o mesmo fim. Há diferenças entre nós e os outros partidos, em nossa pauta se discute incluir mudanças nas leis sobre direitos autorais, transparéncia governamental, o uso do software livre na administração pública, além de manifestações da cultura livre em geral. Assim como problemas mais locais como a inclusão digital e a pirataria de rua, por exemplo.

No começo, nos organizamos através do Fórum do Partido Pirata Internacional. Em 2008, criamos um site e um fórum próprio, e no final desse ano já havia havia cerca de 350 pessoas cadastradas no site e participando das discussões - e esse número tem crescido consideravelmente.

Em janeiro de 2009, realizamos nosso primeiro encontro oficial durante a "desconferência" que promovemos no Campus Party. Em março do mesmo ano, realizamos um segundo encontro presencial em São Paulo, chamada "I Insurgência Pirata", onde definimos nossas diretrizes para alguns projetos e campanhas.

O que defende o Partido Pirata

O Partido Pirata, como um movimento, defende basicamente a reforma das leis de direitos autorais buscando um equilíbrio entre o interesse público e o interesse privado, a abolição do sistema de patentes, e a defesa dos direitos civis básicos como a privacidade e a liberdade de expressão. Entendemos que as leis que regulam a "propriedade intelectual" perderam sua função original de estimular a inovação e promover o interesse público, para servir apenas aos interesses privados, gerando monopólios injustificáveis que beneficiam principalmente às grandes corporações, principalmente da mídia e do entretenimento - e raramente ao inventor ou autor. Assim, criou-se um sistema abusivo que permite monopolizar ideias e criações humanas, que são essencialmente coletivas, resultados do conhecimento acumulado de gerações.

Com os meios digitais, a única forma de impedir as violações dos direitos de "propriedade intelectual" é através do controle sobre as comunicações das pessoas, a perda da privacidade e a redução da liberdade de expressão. A privacidade e a liberdade de expressão dos cidadãos são direitos civis básicos em uma Democracia. Estes devem prevalecer contra qualquer direito privado, sobretudo de fundo econômico.

Cada vez mais nossa vida pessoal tem sido exposta através das tecnologias digitais usando a justificativa do combate ao terrorismo e da pedofilia. Projetos altamente invasivos tem sido levados a parlamentos de muitos países. No Brasil, recentemente, houve um projeto de autoria do senador Eduardo Azeredo que tentava impor o controle e o monitoramento dos cidadãos, além de criminalizar práticas banais dos cidadãos, como desbloqueio de celulares, baixar música da internet ou copiar música de um tocador de MP3. Felizmente, com a ação da sociedade civil, esse projeto já foi praticamente barrado no Congresso. E esses projetos de leis são mais comuns do que se pensa no Brasil. Manipula-se o medo das pessoas e usam-se do desconhecimento dos parlamentares para aprovar projetos que pretendem monitorar a sociedade, através do armazenamento dos dados de conexão e/ou navegação. No fundo, atendem o interesse dos setores conservadores que tem medo da internet e da Democracia. O Partido Pirata, está atento a isso e fará o possível para barrar tais iniciativas que violam direitos civis fundamentais, além de expor à risco, jornalistas, ativistas políticos e cidadão comum.

A Conferência do Partido Pirata Internacional

A Conferência do Partido Pirata Internacional, que aconteceu em Bruxelas entre os dias 16 e 18 de abril, tinha como objetivo principal a construção de uma organização internacional que desse suporte aos partidos piratas nacionais, reunindo os esforços de um movimento global difuso em algo mais coerente e direcionado. Nós conseguimos através de uma campanha de doações o dinheiro suficiente para enviar um representante à Bruxelas e é a primeira vez que participamos de um evento dessas proporções.

Na pauta da conferência havia a votação do estatuto do PPI, sua carta de princípios e a eleição da nova 'diretoria' da organização. Era importante ter alguém do Brasil lá, para votar de



Figura 1: Sala da Conferência do PPI, antes de começarem as discussões

acordo com o interesse coletivo, para monitorar os acontecimentos, e para trazer notícias e impressões do que será o PPI de agora para frente - e como lidaremos com ele.

Foram para a conferência delegados de diversos países, como Polônia, República Tcheca, Romênia, Alemanha, Holanda, Suíça, França, Suécia, entre outros. Os eventos sociais serviram para que as pessoas se conhecessem e trocassem experiências valiosas.

No primeiro dia da conferência, onde pretendia-se votar o estatuto e a carta de princípios, acabou-se levando o dia todo apenas



Figura 3: Ivan, chairman do partido tcheco, tocando no La Porte Noire



Figura 2: Jally (BE), Ivan (CZ) e Jürgen (BE), no balcão de venda de camisetas

discutindo e votando o estatuto - já que o rascunho não havia sido divulgado anteriormente e apresentava algumas incoerências - que foi motivo de discordância entre alguns partidos. Era possível a participação de delegados remotos, e assim o Brasil acabou tendo dois representantes: Um delegado presencial e outro delegado remoto. Quem foi para Bruxelas foi Jhessica Reia, uma jovem ativista do Partido Pirata que mora em São Paulo. E, como delegado remoto, Rodrigo Pereira, que participou via stream e IRC mantendo a comunicação com a Jhessica e madrugando por causa do fuso horário para acompanhar a conferência durante os 2 dias.

Todos os pontos do estatuto foram discutidos, e assim preparou-se um documento oficial para ser assinado no outro dia. A manhã do dia seguinte foi bastante conturbada, com alguns



Figura 4: Artigos da campanha eleitoral dos tchecos

partidos - suecos e poloneses - se negando a assinar o documento, e com muitos partidos decepcionados com o resultado, inclusive o brasileiro. Então decidiu-se que os partidos assinariam o estatuto, para oficializar a organização, e então seriam propostas reformas à ele, trazidas por todos que achassem necessário.

Por volta da hora do almoço, começou a



Figura 5: Recepção ao Partido Pirata no Parlamento Europeu

apresentação dos candidatos à nova diretoria, para que os delegados pudessem votar naqueles que gostariam que iniciassem e coordenassesem o PPI. A votação transcorreu de maneira relativamente mal organizada, mas chegou-se ao resultado - que também gerou controvérsias. Pelo sistema de votação secreto. E também pelo fato de só existirem homens na diretoria, ou seja, nenhuma mulher foi eleita.

Após os resultados serem divulgados, começou a 'press conference' (Coletiva de Imprensa), onde estavam presentes jornalistas de diversos meios, que tinham o intuito de divulgar a oficialização do PPI e mostrar sua nova diretoria.

O Partido Pirata do Brasil saiu com a impressão de que foi essencial estar lá para mostrar que estamos de fato interessados no movimento, e que a América Latina tem grande interesse em descentralizar as decisões - no momento, bastante eurocêntricas. Levamos nossa experiência política e social, e trouxemos uma visão mais real e detalhada do que é o PPI e do que acontece ao redor do mundo com os Partidos Piratas. Esta experiência nos ajuda a construir uma forte rede social, e a buscar informações para tentar solucionar nossos problemas e nos consolidarmos como parte do Movimento Pirata Internacional.



JHESSICA REIA e RODRIGO PEREIRA são membros do Partido Pirata do Brasil. Site <http://www.partidopirata.org>.

An advertisement for VirtualLink. It features a logo with a stylized 'V' and the text 'VirtualLink Soluções e Treinamentos em Linux'. Below the logo, the website address 'www.virtuallink.com.br' is listed. The main text in the center reads: 'Na VirtualLink você encontra desde Treinamentos Oficiais em Linux até as melhores soluções em TIC do mercado.' The background of the ad shows a blurred image of a city skyline.



Por Paulo de Souza Lima



No dia 24 de Abril, teve lugar o Flisol 2010 em dezenas de cidades por toda a América Latina. Em Curitiba não poderia ser diferente. O evento foi organizado pelo Grupo de Usuários Debian do Paraná (GUD-BR-PR), com o apoio da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e das Faculdades Santa Cruz, que cedeu as instalações para a realização das atividades.

Apesar da chuva e do frio, estiveram presentes no evento, de 10 às 19 horas, cerca de 30 pessoas, além dos palestrantes, voluntários e da equipe de organização. Cerca de 15 computadores tiveram instalados softwares livres como o sistema operacional GNU/Linux, nas distribuições Debian e Ubuntu, e a suíte de aplicativos de escritório BrOffice.org. Os participantes tiveram a oportunidade de assistir a interessantes palestras e workshops, além de poderem ter



Figura 1: Palestra "Multiterminais - O Caso do Dinf UFPR" de Aramis Stach Haiduski Fernandes

contato com a comunidade do software livre de Curitiba. Foi aberto, também, espaço para palestras rápidas para os interessados em ocupar os espaços vagos da programação.

O evento teve as seguintes atividades, além das instalações de software livre:

Palestras:

Empreendedorismo com Software Livre e Software Aberto. Por Márcio Júnior Vieira
Limesurvey - Questionários Refrescantes, Fáceis e Livres. Por Márcio Júnior Vieira
Por que o Software Livre é bom para o Brasil?
Por Maruen Said Ghadieh



Figura 2: Pessoal da organização, voluntários e participantes nas atividades de instalação



Figura 3: Equipe do GUD-BR-PR responsável pela organização do evento

Multiterminais - o caso do Dinf UFPR. Por Aramis Stach Haiduski Fernandes

Lightning talks:

Desenvolvimento Web Ágil com Python e Django. Por Osvaldo Santana Neto
Desenvolvimento Dirigido por Testes com Junit. Por Adolfo Gustavo Serra Seca Neto
Festa de Assinatura de Chaves (KSP)

Workshops:

Gimp por Jonathas Mikosz de Moura
Wordpress por Vinicius Massuchetto

Palestras rápidas:

Projeto f123 (<http://www.f123.org>)
Por que usar o BrOffice.org
Minha experiência como contribuidor do KDE e do PostgreSQL. 



PAULO DE SOUZA LIMA é técnico em eletrônica e administrador com 23 anos de experiência em TI e Telecomunicações. Hoje atua como metrologista pelo Tecpar - Instituto de Tecnologia do Paraná. É usuário de SL desde 1998, editor do blog Alma Livre (almalivre.wordpress.com) e colaborador nas revistas BrOffice.org e Espírito Livre.



Flisol 2010 Salvador: todos de olho na segurança da informação

Por Mônica Paz

Mais uma vez o FLISOL (Festival Latinoamericano de Instalação de Software Livre) foi realizado em Salvador. Estudantes e profissionais, interessados em aprender mais sobre software livre e conhecer outros adeptos, dedicaram o seu sábado (24/abril) para conferir a programação do evento.

A organização do FLISOL Salvador realizou chamada de trabalho para que interessados em contribuir com o evento pudesse fazê-lo com a apresentação de seus trabalhos em software livre. Neste ano, pôde-se notar que a grade do evento trouxe dois enfoques em suas palestras: um voltado para administradores de sistemas e redes e outro voltado para desenvolvedores.

A maior parte do público do evento manteve-se na sala que, em sua maioria, abrigou as palestras sobre redes e segurança. Os presentes demonstraram preocupação com segurança de sistemas de informação, tema debatido em várias sessões, algumas com títulos bem criativos como

"'Atacar' e Proteger sistemas de informação utilizando software livre e uma dose de pitu" de Joaquim Espinhara (Aracaju) ou "Proteja sua Hovercraft: mantendo sua nave livre de Sentinelas" de Alexandre Silva.

Esse último, organizador do evento, consultor independente em Segurança da Informação e Sysadmin do Gnome e da Colivre, em análise do evento, ressalta: (i) a permanência do público durante todo o dia do evento; (ii) a presença de palestrantes com "cadeira cativa" como Aurium, Cristiano Furtado e Antonio Terceiro, palestrantes novatos no evento como Jamsom Átila e Alexandre Haguiar, além dos dois visitantes de Aracaju; (iii) a boa formação e experiência profissional dos palestrantes; (iv) a apresentação de ferramentas como Metasploit [1], Ossec HIDS [2], Spacewalk [3] e HnTool [4]; (iv) as palestras sobre desenvolvimento, soluções Web e arte gráfica. Sobre a sua própria palestra, Alexos, como é conhecido na rede, diz: "Aproveitei para fazer um hands on do Ossec HIDS, tendo meu site [5] como alvo. Foram apresentadas boas práticas de hardening de servidores usando a metodologia PDHM (Plan, Deploy, Harden, Monitor) criada para a minha palestra sobre este assunto".

Por fim, Alexos alerta que é importante se debater segurança da informação pois "a curva de aprendizado necessária para implantar uma aplicação para a internet tem se tornado cada vez menor. Pequenas ações tem sido negligenciadas tanto na criação da infra-estrutura quanto no desenvolvimento das aplicações, consequentemente temos divulgações de novas invasões ocorrendo diariamente. Com a chegada das eleições, o "hacktivismo" político deve aumentar assustadoramente". Como se diz nas redes de microblogs, #ficadica para os profissionais dessa área.

Nesse mesmo ramo, a palestra de Hugo Doria (Aracaju) e Rafael Gomes (Salvador) mostrou a ferramenta HnTool, que tem como objetivo checar todo o sistema em busca de

Mais informações

Sobre: <http://flisol.net/FLISOL2010/Brasil/Salvador>

Twitters: @alexandersilva, @aterceiro, @aurium, @gomex, @hdoria, @jamsux, @jespinhara @monicapazz

Referências:

- [1] <http://www.metasploit.org>
- [2] <http://www.ossec.net>
- [3] <http://www.redhat.com/spacewalk>
- [4] <http://hntool.net/>
- [5] <http://blog.alexos.com.br>

possíveis vulnerabilidades e problemas na configuração de arquivos, assegurando maior segurança. Os palestrantes falaram sobre a estrutura da ferramenta, motivação, obstáculos e colaborações recebidas pelo projeto. Com a palestra, os sysadmins também buscaram aumentar a equipe de colaboradores, além de fazer o lançamento oficial do release 0.1 do HnTool. Hugo, que trabalha no Tribunal da Justiça de sua cidade, conta que a ideia para o desenvolvimento dessa ferramenta de segurança surgiu de suas tarefas diárias, referentes a fazer o hardening de diversos servidores: "Imagina o trabalho que daria ficar analisando todos os arquivos de configuração e fazendo o hardening de todos os servidores? Nessa hora, lembrei daquela máxima 'se vai fazer algo mais de 3 vezes, então é melhor escrever um software'". Depois de divulgado o core da ferramenta, seu amigo Rafael, que trabalha na UFBA, criou o primeiro módulo do Apache e passou a contribuir para o projeto como um todo. Desde então, outros colaboradores apareceram, dentre amigos e desconhecidos, para aumentar a lista de autores do HnTool. Graças a estes colaboradores, que têm contribuindo bastante, a ferramenta vem crescendo rapidamente e se tornando popular, como relatou Hugo.

O FLISOL em Salvador já faz parte da "agenda nerd" do PSL-BA e conta com um público entusiasmado e participativo. Fica o convite para quem perdeu, não deixar de conferir a próxima edição desse evento e também a sugestão para a realização em mais cidades Brasil a fora. 



MÔNICA PAZ é Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Bacharel em Ciência da Computação e integrante do Projeto Software Livre Bahia - PSL-BA, pelo qual já organizou vários eventos.



IV Encontro de Software Livre da Paraíba

RELATO DO EVENTO

Por José Rafael Mendes

Foi um evento composto de pessoas trabalhadoras que com muita determinação, café, energético "arretado" e alegria chegaram no ápice de um evento de Tecnologia da Informação Brasileiro, realizado na capital paraibana João Pessoa a cidade onde o sol nasce primeiro, e misturando todos esses elementos surge os "Smurfs" do Software Livre.

O ENSOL é classificado como uma grande festa para o Software Livre, pois ele é um evento que todos aparecem para se atualizar, trocar conhecimento, aumentar a lista de contatos e separando o tempo para relaxar na grande João Pessoa que é composta de várias



Figura 1: Auditório Liberdade

paisagens que torna a estadia nessa cidade a classificação de férias extras no ano sendo esse o discurso da maioria dos palestrantes que apareceram no evento.

Celebrado no Estação Cabo Branco - Ciência, Cultura e Artes uma grande obra do Oscar Niemeyer unido com profissionais competentes composta por Fernando Abath Cananéa, Gláucia Azevedo e Ademilson Martins trio que abraçaram o ENSOL como filhos e toda a causa do Software Livre podendo afirmar que essa é a casa dos Smurfs.

A Estação Ciências acolheu um público de mais de 700 participantes elevando significantemente a quantidade em relação ao ano passado, recebendo todos que se registraram no site e os que apareceram no dia do evento, deixando uma mensagem para todos os participantes que ficaram de boca aberta de que em João Pessoa temos um centro que acolhe a todos com organização, design futurista e principalmente beleza.

Um dos pontos que chamaram atenção dos participantes foi a vista do alto da torre do Estação Ciência localizado no terceiro andar, temos um espaço aberto que nele podemos obter uma vista panorâmica. Esta paisagem que foi bastante comentada nos corredores e rapidamente foi espalhada uma notícia de que no ENSOL é mais belo do ponto mais alto da Estação Ciência e que não deve-se perder a



Figura 2: Alexandre Oliva e sua cabeça de GNU



Figura 3: Maddog brinca com seu pinguim

oportunidade de levar uma bela recordação desta maravilhosa João Pessoa, onde para os que não conseguiram apreciar fica o convite para um próximo ano nos dias 12 a 15 de maio de 2011 aparecer, conferir e se encantar com toda a beleza da casa dos smurfs.

O evento foi composto de quatro dias de pura divulgação da palavra do Software Livre onde nestes dias foram realizadas 52 palestras nos ambientes da Estação Ciência denominados Liberdade, GNU e Linux, perguntando para os participantes, tais nomes foram considerados criativos pela maioria afirmando gostar da ideia. Entre os palestrantes temos o destaque do Rasmus Lerdoff que cativou todos os "Cabras PHPeste" que

apareceram no evento e até depois do evento com a famosa PHPinga, o Ryan Ozimek com uma palestra bastante animada alegrou a todos com a palavra do joomla e sua entrada na comunidade "amantes de guaraná", Jim McQuillan mostrou toda a força dos terminais leves e para finalizar nosso grande amigo Jon 'maddog' Hall, praticamente um nordestino cabra da peste, homem brilhante que iluminou ainda mais o ENSOL com suas palavras de sabedoria, sem falar que conseguiu descontrair os participantes com seu senso de humor e seu pinguim de brinquedo.

Não deixando para trás vem a participação de todos os Brasileiros Alexandre Oliva único homem que consegue palestrar com uma enorme cabeça de GNU mostrando uma boa base para todos os estudantes que apareceram no evento, Heriberto Motta com sua palestra penetrante, professor Rubens Queiroz com toda sua sapiência e as mulheres, nós temos palestrantes mulheres! Com a presença das palestrantes Paloma Costa, Fabianne Balvedi e a Izabel Valverde o trio feminino ENSOLarado que conseguiu elevar a presença feminina a ponto de chegar no recorde do ENSOL a marca de 98 mulheres sendo isso aproximadamente 19% do público do evento, mostrando que mulher tem vez e voz na área e no ENSOL, percebe que o evento é composto de várias estrelas e uma boa parte dela vem da nossa terra adorada Brasil.



Figura 4: Participantes na Sala GNU



Figura 5: Organização posa para a foto

Retirando frases do coordenador geral José Rafael Mendes "afirme que esse foi o melhor evento da minha vida, foi especial a presença de todos", observa-se como uma frase presente na mente de todos que organizaram o evento, frase que indica satisfação, orgulho e gratidão para todos os que apareceram nos dias 06 a 09 de maio de 2010, onde fica de mensagem final um convite para todos que experimentaram um ENSOL experimentar novamente e ainda chamar os amigos para participar dessa grande festa que celebra a palavra do Software Livre, a nossa quinta versão está vindo confirmar as novidades em <http://www.ensol.org.br>, twitter e identi.ca @ensol.

Como já diz nosso mentor, Anahuac de Paula Gil: "Software...Software...Software... LIVRE!", nós da coordenação nos vemos no quinto. 



JOSÉ RAFAEL MENDES é amante das artes em geral, artista em pintura a óleo e desenho em grafite, programador em PHP e Java, estagiário na empresa de tecnologia na UDPB da DATAPREV na área de Business Intelligence. Membro ativo nos grupos: G/LUG-PB e UbuntuBrasil (Grupo de usuários de Ubuntu do brasil). Participa da coordenação de diversos eventos de software livre, inclusive os III e IV Encontros de Software Livre da Paraíba - ENSOL e do FLISOL 2009 em João Pessoa.

QUADRINHOS

Por Fernando Alkmim de Almeida

SALMÃO SUFOCADO



<http://salmaosufocado.blogspot.com>

SALMÃO SUFOCADO



<http://salmaosufocado.blogspot.com>

SALMÃO SUFOCADO



salmaosufocado.blogspot.com

REVISTA
espírito
livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

MANTENHA-SE
INFORMADO!

<http://revista.espiritolivre.org>

