

REVISTA

espirito livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivre.org> | #009 | Dezembro 2009



ENTREVISTA

Entrevista com
Vicente Aguiar, da equipe
de desenvolvimento do
Noosfero

FORUM

Porque o cidadão
consciente deveria
optar pelo
software livre

REDES SOCIAIS

CAPA

O que fazer se alguém
clonar seu perfil?!

COMUNIDADE

Comunidade Sol
Software Livre

COLUNA

Cesar Taurion fala sobre
smartphones



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).

No balanço da rede...

Ah! Dezembro chegou, e com ele a reta final de mais um ano. 2009 vai ficando para trás já deixando um gostinho de quero mais em diversos aspectos. Foi um ano movimentado para várias empresas que atuam no mercado de código aberto. Muitas novidades surgiram, código foram abertos, detalhes revelados, documentações liberadas. O próprio lançamento da Revista Espírito Livre neste ano de 2009 foi, é e será motivo de alegria, para mim e para todos que nos acompanham mês após mês.

Pegando o embalo das comunidades de software livre, este mês temos em nossa capa como tema principal as redes sociais, atualmente tão difundidas e utilizadas pela maioria dos internautas e usuários de computador. Nossa entrevista não poderia ser diferente e acompanha o tema. Conversamos com Vicente Aguiar, membro da equipe do Noosfero, plataforma que reune em um só lugar rede social, comunidades e afins. Vários projetos estão aderindo ao código do Noosfero e a rede do popular SoftwareLivre.org é uma delas.

Jomar Silva fala sobre os 10 cuidados que devemos tomar em redes sociais, fazendo assim um alerta aos desavisados ou marinheiros de primeira viagem. Walter Capanema, por outro lado, mostra aos leitores o que fazer, se algum dia alguém clonar o seu perfil em uma rede social.

Uma dupla de "Eduardos", toma conta da seção sobre gráficos! Luiz Eduardo fala sobre o formato SVG, apresentando suas vantagens e utilização em softwares, enquanto Carlos Eduardo, o Cadunico, fala sobre a criação de tecidos no Inkscape, um software que, por padrão, utiliza o formato SVG. Se tivessem combinado não teria dado tão certo :-)

Nilton Pessanha, que nas primeiras edições foi o responsável pelas capas da Revista Espírito Livre, faz um convite aos leitores, através de sua matéria sobre o uso de programas de simulação em educação e treinamentos. Já Fernando Leme retorna nesta edição falando sobre tecnologia da informação e escolhas políticas, passando pelo conceito de commons e o software apartidário.

Cárlisson Galdino, continua com mais um episódio da Warning Zone, enquanto Clayton Lobato nos mostra um pouco mais sobre o sistema Braille de escrita e leitura, descrito por ele como o mais lindo e colaborativo dos projetos. Lázaro Reinã, que era responsável pelas matérias sobre a Linguagem Lua, fala um pouco sobre podcast, sua mais nova mania! João Marcello, que na edição nº 8 da Revista Espírito Livre apresentou um case bem interessante sobre o "teco" de informática, traz nessa edição um complemento ao artigo original, onde ele relata os 10 mandamentos do usuário, igualmente interessante.

Vocês vão perceber que a agenda está apresentando pouquíssimos eventos para o mês de dezembro e janeiro. Curioso, mas facilmente explicável, estes dois meses trazem poucas opções quanto a palestras, workshops e eventos da área de TI. Entretanto, fechamos a edição com uma bela mensagem de fim de ano!

Continuem nos acompanhando pelo [Twitter](#), [Identica](#) e demais veículos, pois em breve novas promoções estarão por aqui! Também fiquem atentos ao site oficial da revista [<http://revista.espiritolivre.org>], onde sempre tem novidade.

Agradecemos a todos que não foram citados acima e continuamos com o nosso convite aos leitores para participarem do processo de criação da revista, seja divulgando, escrevendo ou revisando. Se quiser saber como ajudar, basta entrar em contato. Boas Festas e nos vemos no mês que vem, já em 2010! 

João Fernando Costa Júnior
Editor



EXPEDIENTE

Diretor Geral
João Fernando Costa Júnior

Editor
João Fernando Costa Júnior

Revisão
João Paulo Melo de Sampaio
Pamella Castanheira

Arte e Diagramação
João Fernando Costa Júnior

Capa
Carlos Eduardo Mattos da Cruz

Contribuiram nesta edição

Aécio Pires
Alexandre Oliva
Andressa Martins
Cárlisson Galdino
Carlos Eduardo Mattos da Cruz
Cezar Taurion
Clayton Lobato
Djavan Fagundes
Fernando Leme
Filipo Tardim
Flávia Jobstraibizer
Flávia Suares
Francilvio Roberto Alff
João Marcello Pereira
Jomar Silva
Jorge Augusto M. Carrica
José James F. Teixeira
Júlio César Eiras Melanda
Lázaro Reinã
Luiz Eduardo Borges
Nilton Pessanha
Otávio Gonçalves de Santana
Pamella Castanheira
Paulo de Souza Lima
Roberto Salomon
Tatiana Al-Chueyr
Tiago Eugênio de Melo
Wallisson Narciso
Walter Capanema
Wesley A. Gonçalves
Wesley Samp

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

- 28** **10 cuidados que devemos tomar em redes sociais**
Suas informações dizem tudo

- 33** **O que fazer quando "clonarem" seu perfil em uma rede social?**
Defenda seus direitos!

COLUMNAS

- 13** **Perigo Real e Imediato**
Cuidado com as ameaças...

- 17** **Warning Zone**
Episódio 3 - Cronogramas

- 20** **Smartphones**
Eles chegaram para ficar...

- 22** **Com o Espírito Livre**
Quase como pastorear abelhas...

**Entrevista com
Vicente Aguiar,
da Equipe do
Noosfero**
PÁG. 24



TECNOLOGIA

- 36** **Podcast por que ouve**
Aumenta o som...



83 AGENDA



06 NOTÍCIAS

COTIDIANO

- 38** **Os 10 mandamentos do usuário**
O problema está entre o teclado e a cadeira...

FERRAMENTA

- 39** **Google Go**
O Google ataca de novo!

FORUM

- 41** Por que o cidadão consciente deveria optar pelo software livre - Parte 2
Pensamento livre e dispersão do conhecimento
- 45** Tecnologia da Informação e as Escolhas Políticas
Todo mundo tem direito...

GRÁFICOS

- 45** Criando tecidos no Inkscape
Agora a roupa é com você!
- 47** SVG
Gráficos para todos

COLABORAÇÃO

- 51** O mais lindo e colaborativo dos projetos
Sistema Braille



10 LEITOR



12 PROMOÇÕES

COMUNIDADE

- 54** OSUM
Open Source University Meeting
- 56** Comunidade Sol Software Livre
Do norte do Brasil para o mundo!

EMPREGABILIDADE

- 59** Os bichos da Terceira Idade
E você está preparado para o mercado?

EDUCAÇÃO

- 62** O uso dos programas de simulação em educação e treinamento
Uma proposta interessante!
- 67** O profissional da informação na educação superior
É muita responsabilidade...

EVENTOS

- 72** Java Enterprise Day - Goiânia/GO
Release sobre o evento
- 73** EMSL'09 - Itajubá/MG
Relato do evento
- 75** Forum Software Livre - Duque de Caxias/RJ
Relato do evento
- 79** 3º Encontro PHP-PB - João Pessoa/PB
Relato do evento

QUADRINHOS

- 81** Os Levados da Breca Nanquim² - Helpdesk Natal

NOTÍCIAS

Por João Fernando Costa Júnior e Francilvio Roberto Alff

Ubuntu 10.04 Lucid Lynx disponível para testes

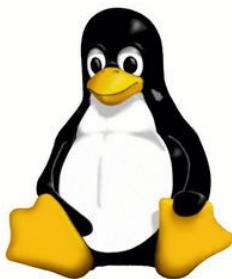


No último dia 10, foi publicada a primeira versão Alpha do Ubuntu 10.04 Lucid Lynx. É possível fazer o download através do site oficial. Como todos sabemos bem, não é recomendável instalar

uma versão Alpha 1 em computadores finais, mas é interessante testá-lo em uma máquina virtual ou em um computador de testes.

A versão final é esperada para o dia 29 de Abril de 2010 e enquanto isso nos próximos meses serão publicadas várias versões Alpha e Beta, como previsto do plano de desenvolvimento: 14 Janeiro – Alpha 2, 25 Fevereiro – Alpha 3, 18 Março – Beta 1, 8 Abril – Beta 2, 22 Abril – Release Candidate, 29 Abril – Definitive Release.

Drbd integrado a partir do próximo Kernel



DRBD é um projeto que nos permite utilizar periféricos estruturados em blocos remotos. A versão do DRDB já deveria ser a 2.6.32, mas Jens Axboe, um dos mantenedores, resolveu adiar a integração na Source Tree de Linux até a versão 2.6.33.

A boa notícia nisso tudo é que Linus aceitou que o código venha integrado a partir da próxima versão do kernel, contendo todas as funcionalidades que até a pouco tempo atrás eram disponíveis somente com o pagamento de um addon. Os principais recursos são a possibilidade de replicar um PC offsite e a função de Disaster Recovery.

FreeNAS também adotará completamente o pinguim



O FreeNas, uma das mais famosas soluções NAS, está prestes a utilizar LINUX como seu sistema operacional oficial. Voker Theile, o desenvolvedor principal do FreeNAS, anunciou que a próxima versão do Free-

NAS necessitará de uma recompilação de grande parte das funções fundamentais para eliminar algumas limitações atuais e será baseada no DEBIAN. O projeto tem o nome de Open-MediaVault.

A versão 0.7 está entrando em fase de desenvolvimento neste mês. O problema maior para os usuários atuais parece ser o destino do ZFS, que infelizmente no Linux é disponível somente através do FUSE.

Calculate Linux agora é 10.0



Através de um anúncio de Alexander Tratsevskiy, acabou de ser disponibilizada a versão 10.0 do Calculate Linux Desktop, a metadistribuição baseada no

Gentoo e no KDE como ambiente gráfico para workstations de utilizo final. Calculate Linux 9.6, até então versão oficial, foi lançada a aproximadamente dois anos atrás. Entre as curiosidades do sistema podemos apontar o Kernel 2.3.28.10, o X.org 7.4 e o KDE versão 4.2.3. Naturalmente entre os aplicativos incluídos não poderia faltar o OpenOffice.org.

O Browser do Google agora também fala Linux e Mac



Depois de um ano de espera, Google anunciou a primeira versão provisória do browser para usuários Apple e Linux. O que a gigante da Internet nos dá como prêmio de consolação pelo atraso dessa release são as mais de 300 extensões, úteis muito uteis para o navegador. Google Mail Checker e RSS Subscriptions estão entre os mais votados. Como na versão para Windows, Chrome suporta linguagens open standard como o HTML 5. O Google garante que o navegador segura as pontas no Gnome assim como no KDE. As atualizações são através do System Package Manager.

Mozilla não se esqueceu do Thunderbird



Finalmente a Mozilla, empresa também responsável pelo browser Firefox, disponibilizou a versão 3 do cliente de emails Thunderbird. Segundo a fundação mantenedora do software, o processo de desenvolvimento custou 2 anos e as novidades são entusiasmantes, entre elas o suporte a 49 idiomas, um novo mecanismo de busca dentro ao programa, a nova estruturação do banco de dados local, que facilita a vida na hora de organizar os emails em pastas personalizadas, além de modificações na interface e no Account Wizard que quebra aquele galho na hora de configurar o seu email.

Os desenvolvedores da comunidade também ganham um novo release da documentação. Vale a pena conferir a novidade.

Inkscape 0.47 finalmente disponível



As coisas este mês parecem andarem verso o rumo certo também para os amantes de gráficos. Finalmente foi lançada a nova versão de Inkscape. Agora todos os curiosos que ainda não conhecem este progra-

ma que faz muito bem o trabalho de softwares como Freehand, CorelDraw, Xara X e Illustrator.

As principais novidades dessa versão são: Salvamento automático, novo sistema de alinhamento, suavização de nós automático, exportação para PS e EPS. Para conferir a lista completa das novidades e provar a nova versão visite o site www.inkscapebrasil.org.

O DNS Público de Google, OpenDNS não gostou da ideia



O Google sempre foi muito claro em relação as suas intenções: Permitir um acesso imediato à Web. Um acesso que não passe somente através das aplicações web ultraleves mas também através de uma rede apropriada. Ago-

ra esse sonho está mais perto da realidade: a poucos dias a empresa de Brin e Page anunciam um serviço de DNS Público. Trata-se de um serviço muito similar ao oferecido pelo OpenDNS, que tem como objetivo tornar a navegação veloz e segura. Segundo informações, os DNS do Google, são dotados de uma tecnologia inteligente de caching, para uma resposta mais rápida ao usuário. Quem estiver disposto a provar na própria pele as potencialidades do serviço devem somente configurar os DNS da sua conexão de rede: DNS Primário; 8.8.8.8 e secundário 8.8.4.4.

Brazil: The New Spam King* (by Forbes)



A empresa americana de San Francisco, Cisco Systems divulgou na última semana de Novembro que o Brasil ultrapassou os EUA em numero de mensagens indesejadas enviadas via mail, assim chamadas SPAM. No

ano, as mensagem desse gênero ultrapassaram os 7 trilhões, contra pouco mais de 6,6 trilhões de mensagens de procedência americana. Patrick Peterson, da Revista Forbes, declarou que este episódio não é nada de inesperado, e que o Brasil está sofrendo a mesma onda de lixo eletrônico pela qual passaram outros países em desenvolvimento que tiveram contato rápido com a rede mundial de computadores.

Flash!!! O Google acha o que você fotografou



Na última segunda-feira, 7 de dezembro, a gigante da Internet anunciou um novo serviço. A

novidade agora é a possibilidade de utilizar imagens obtidas através de um celular para realizar buscas com o Google.com. Chamado Google Goggles, é em versão beta, mas já é disponível para a compra.

O sistema roda a partir da versão 1.6 do Android (O.S. para celulares com a marca Google), e é capaz de reconhecer desde quadros de Leonardo da Vinci, até vinhos das melhores cidades do mundo, passando por cartões, pontos turísticos e logotipos. Através da conexão GPS combinada com a Internet, os resultados são exibidos imediatamente, facilitando assim a navegação. O serviço, como já dito, não é uma versão final, pois ainda precisa de melhorias para o reconhecimento de algumas categorias de imagens.

O Pinguim mostra a cara no netbook



De acordo com a ABI Research, em 2009 o linux abocanhou a fatia de 32 por cento dos sistemas vendidos com os NetBooks. A empresa estima ainda que 2013 essa percentual subirá, e ultrapassará em percentual as vendas de netbooks dotados de Windows, que ainda é muito difusa nos países menos desenvolvidos.

Em um estudo recente sobre os Dispositivos Ultra Portáteis (UMDs), cerca de 35 milhões de netbooks foram fabricados em 2009*. A ABI Research não divulgou abertamente o percentual de cada sistema operacional, mas nos deu a boa notícia que 32 porcento desses computadores (11 milhões) foram vendidos com sistemas linux-based (* Estimativa para todo o ano de 2009, incluindo o mês de dezembro).

Chrome agora também tem suas extenções



Foi anunciado oficialmente as extensões para Google Chrome, que seguem o conceito do Google, sendo fáceis de instalar. Uma outra peculiaridade das extensões para Chrome é o fato que elas sejam executadas cada uma em um processo próprio, evitando assim crashes inesperados do navegador por culpa de uma extenção com bugs. Se você quiser testar as novas extensões para Chrome, a primeira coisa que deve fazer é instalar a versão para desenvolvedores e depois basta ir em "extensões" a partir do menu do navegador. Até o momento são mais de 300 os plugins disponíveis. Agora o Google Chrome está realmente pronto para competir com o browser da Fundação Mozilla. Quem vocês acham que levará a melhor nessa disputa?

CodeZero agora é 0.2



O time de desenvolvimento do Codezero lançou a versão 0.2 do microkernel L4. Nesse release, o microkernel foi completamente testado e se introduziu a possibilidade de executar ambientes isolados.

Agora com Codezero L4 0.2 será possível desenvolver aplicações em ambiente client e server com segmentos isolados e autônomos, possibilitando assim muito mais espaço para o desenvolvimento de hierarquias dentro de sistemas de softwares.

Esse release foi lançado sob licença GPLv3, mesmo que essa não agrade muito a Linux Foundation.

Palm contra Artifex, a decisão será nos tribunais



A Artifex Software anunciou que entrará com uma ação judicial contra a Palm Inc's por violação da licença GPL do software muPDF desenvolvido pela mesma empresa. A Artifex argumenta que a Palm utiliza a arquitetura

do muPDF em seu "PDF Viewer" sem o processo de uma licença comercial.

O muPDF é coberto das licenças GPL ou comercial, assim a Palm teria violado a licença GPL por não possuir uma comercial, utilizando o código para fins comerciais. Não é a primeira vez que a Palm tem problemas com a violação de licenças. Podemos citar o caso do USB Buss em janeiro deste ano, e do Office Compatible Pack de alguns anos atrás.

O Droid da Acer



O celular super hi-tech da Acer já tem um nome: se chama Acer Liquid e vem com o tão falado Android, na versão 1.6. O Processador é um Qualcomm Snapdragon de 768Mhz e o video tem uma resolução de 800 por 480 em modalidade WVFA. Uma boa alternativa ao HTC Hero que também é composto pelo sistema open source Android. Além da câmera de 5.0 megapixel, uma outra coisa entusiasmante é o GPS integrado.

Em Portugal o aparelho já está a venda por aproximadamente 350 euros. Na Itália sai um pouco mais barato, podendo ser encontrado por 299 euros. A Acer não divulgou se disponibilizará o celular ao mercado brasileiro.

IBM será o novo ninho da raposa



Não é nenhuma novidade que os ventos que sopram dentro da IBM trazem sempre iniciativas em prol ao open source. Dessa vez a empresa de Armonk decidiu padronizar FireFox como navegador do grupo.

A implementação deve ser concluída até o inverno do próximo ano. Uma das motivações da IBM é a necessidade de uma plataforma com alto desempenho para a migração de seus processos para W3 On Demand Workplace. ↗

Quer contribuir?

Então participe entrando em contato através do email revista@espiritolivre.org

EMAILS, SUGESTÕES E COMENTÁRIOS



Ayhan YILDIZ - sxc.hu

Nesta última edição de 2009 o que não poderia deixar de faltar são os comentários de nossos leitores, dizendo o que acham da Revista Espírito Livre. Contribua você também, enviando suas sugestões e críticas. Abaixo listamos alguns comentários que recebemos nos últimos dias:

Achei uma iniciativa muito interessante que dispõe de informações sobre esse mundo maravilhoso do software livre, que não se vê no dia dia na web, adorei... e viciei na Revista. Parabéns...

Fabio Soares da Silva - São Paulo/SP

Muito interessante, e pertinente para quem inicia com software livre, ou para quem quer ficar por dentro das novidades...

André Campos Rodovalho - Goiânia/GO

Acompanho a revista há pouco tempo, somente pela internet. Para mim é a melhor fonte de informação para o gênero.

Bruno Roberto Gomes - Gurupi/TO

Finalmente uma revista que nos incentiva a abrir os olhos para um novo horizonte infinito diferente do que as outras (Windows xP) que sempre nos limitava ao máximo.

Jardel Benedito de Oliveira Pontes - Apiaí/SP

Desde que comecei a usar o Linux e Software Livre tenho acompanhado a revista a cada edição e isso não tem muito tempo (4 meses). Pretendo expandir o Open Source e GNU/Linux em meu estado, fazendo palestras, eventos, etc...

Não curso nível superior ainda, no próximo ano sim (Sistemas da Informação). Eu aconcelho a todos a lerem a revista, posto em meu site (www.binoinformatica.com), mando por email aos amigos.

Albino Biasutti Neto - Vila Velha/ES

Acho que a revista é uma ferramenta muito forte na divulgação dessa ideologia do software livre, que devia ser adotada ainda mais por profissionais de T.I e usuários finais mesmo.

Edmilson N. de Jesus - Goianésia/GO

Vocês até podem achar engraçado, mas nunca tinha ouvido falar desta revista, e por incrivel que pareça estou baixando todas agora, sem falar que esta matéria do "Linux no desktop" está ótima... Não sei como vocês não divulgam ela mais.

Fernandes Macedo Ribeiro - Goiânia/GO

Acompanho a revista a pouco tempo. Ela está me trazendo bons conhecimentos, além de tudo nos deixa por dentro dos eventos atuais.

Bernardo S. de Castro - Rio de Janeiro/RJ

Uma ótima revista para usuários de softwares livres, com os mais interessantes e diversificados assuntos para todos leitores.

Hugo Nicodemos A. de Brito - Recife/PE

Uma excelente fonte de comunicação sobre software livre, disseminando e informando sobre a cultura open source.

Janderson Batista Abreu - Três Marias/MG

Revista ótima, matérias interessantes. Como sugestão enfocaria mais as possibilidades de trabalhar comercialmente com Software Livre, como suporte e consultoria.

Michel Baldasso - Porto Alegre/RS

Uma boa revista começa com um bom plano editorial e uma missão definida e é isso que a Revista Espírito Livre faz de melhor, por isso está conquistando cada vez mais leitores.

José Mário de M. Lemos - Ipojuca/PE

É uma revista sensacional, além de ser sobre Software Livre. Nada mais justo do que ser colaborativa. Estão de Parabéns. Ajudo-a divulgando no meu blog e para os meus amigos.

Pedro Henrique F. Mendes - Taguatinga/DF

Maravilhosa, conteúdo atuais e com visual leve, agradável de ser ler. Conheci a pouco tem a revista e estou maravilhado. Estou espalhando o link para muitos amigos meus. Abraços para a equipe da Revista Espírito Livre.

Jefferson Cleyton Pausen Xavier - Vitória/ES

Excelente. Não deixa nada a desejar em relação às revistas tradicionais e conta com a vantagem de ser grátis e digital, possibilitando que eu escolha onde e como lê-la.

Edson S. de Souza - Belo Horizonte/MG

O que eu acho? Resumindo em três palavras: Cria, Discute e Informa. Acho que software e cultura livre nunca foram abordados de forma melhor, ela (a Revista Espírito Livre) transmite de forma dinâmica e bem estruturada uma realidade de que finalmente chegou até nós, e continuará abrindo novas mentes, livre-pensar é só pensar.;)

Gabriel J. R. Rafael - Campina Grande/PB

Perfeita para a difusão do pensamento livre e para a educação dos jovens no sentido lato da palavra "Liberdade".

Marcos Sedassari - Poços de Caldas/MG

Uma revista muito completa, que motiva as pessoas à utilizarem software livre, e mostra todos os benefícios da sua utilização!

Renato C. N. de Almeida - Votuporanga/SP

Uma excelente fonte de informação que deve ser absorvida ao máximo, vale a pena. Ler não é perda de tempo, é um investimento em nossa consciência e conhecimento.

Noellen Samara da Silva - Várzea Paulista/SP

Acompanho a revista desde a Edição de Número 3, sou fanático pela iniciativa do Software Livre, sempre que possível ajudo no incentivo de programas de código aberto e sempre sou eu que ajudo meus colegas de sala em suas dificuldades no sistema Linux. Uso em meu computador o Big Linux 4.2 e já usei por um bom tempo o Ubuntu. Sempre fui usuário de Windows, mas agora me "libertei" e agora sou fã e contribuo com esse sistema. A revista chegou no momento exato, pois minhas principais dúvidas foram esclarecidas através dela. Valeu!

Sitonir de Oliveira Peixoto - Aracoiaba/CE

Sua abordagem é interessante, pois utiliza de quadrinhos, breves notícias, ou seja, a galera da Espírito Livre "anda" acertando os gostos do seu público-alvo, não deixando o leitor entediado ou desinteressado.

Juliett de Medeiros Correia - Gravatá/PE

Excelente divulgador do espírito do software livre, conteúdo entusiástico e numa linguagem convincente.

João Carlos Pereira Netto - Ilha Solteira/SP

Me sinto cada vez mais livre a cada nova publicação da revista. Seu conteúdo é impressionante!

Daniel dos Santos Moura - Parnaíba/PI

Uma revista super séria, profissional e que tem uma excelente interação com seus leitores!

Diogo Freitas - São Paulo/SP

PROMOÇÕES

Na edição #008 da Revista Espírito Livre tivemos diversas promoções bem como promoções através de nosso site e canais de relacionamento com os leitores, como o Twitter e o Identi.ca, onde sorteamos diversos brindes, entre eles associações, kits, cds, inscrições a eventos e camisetas. Abaixo, segue a lista de ganhadores de cada uma das promoções. Fique ligado!



Ganhadores da Promoção VirtualLink:

1. Sitonir de Oliveira Peixoto - Araciaba - CE
2. Juliett de Medeiros Correia Figueirêdo - Gravatá/PE
3. Pedro Henrique Ferreira Mendes - Taguatinga/DF
4. Daniel dos Santos Moura - Parnaíba/PI
5. Gabriel Joseph Ramos Rafael - Campinha Grande/PB

Ganhadores da promoção Clube do Hacker:

1. Michel Baldasso - Porto Alegre/RS
2. Jefferson Cleyton Pausen Xavier - Vitória/ES
3. Hugo Nicodemos Andrade de Brito - Recife/PE

Ganhador da promoção Revista Espírito Livre te leva pra Campus Party Brasil 2010:

1. Edson Sguizzato de Souza



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!



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!

Perigo Virtual e Imediato

Por Alexandre Oliva

No filme “Ameaça Virtual”, os mocinhos derrotaram o vilão publicando, sem autorização, mas como contribuição para a humanidade, o programa de controle de uma rede de satélites de comunicação já usado para inúmeros ilícitos e crimes. Na vida real, um juiz no Paraná decidiu que é ilícita a publicação de um programa de comunicação em rede, mesmo com autorização, porque poderia ser usado para ilícitos. Dura lex, sed lex? Não, não foi problema de lei dura, mas de leitura: um jurista tropeçou na interpretação, mas quem acabou caindo foi o juiz [<http://www.internetlegal.com.br/2009/09/tjpr-decide-que-e-ilicito-o-uso-de-software-p2p-para-baixar-arquivos-pela-internet/>].

É certo que toda possibilidade de comunicação é vista pela indústria fonográfica, que moveu o processo, como ameaça para seu obsoleto modelo de negócios. Para ela, um pro-

“... o juiz percebeu o absurdo em impedir a livre distribuição do programa autorizada por seu titular, dados seus inúmeros usos ilícitos. Seria como proibir o comércio de facões para evitar cenas como as de Psicose, ou motosserras para evitar as do Massacre da Serra Elétrica.”

Alexandre Oliva

grama para receber e transmitir arquivos quaisquer virou um vilão a ser exterminado do futuro, do presente e, quando a Skynet tomar consciência, até do passado.

Em primeira instância, o juiz percebeu o absurdo de impedir a livre distribuição do programa autorizada por seu titular, dados seus inúmeros usos lícitos. Seria como proibir o comércio de facões para evitar cenas como as de Psicose, ou de motosserras para evitar as do Massacre da Serra Elétrica.

Mas os membros da indústria fonográfica, velozes e furiosos em sua cruzada cons-Pirataria, recorram e conseguiram uma decisão apoiada em argumento tão torto e amplo que, caso se sustentasse, representaria um perigo real e imediato para todos. Tornaria igualmente ilícita a distribuição ou comercialização de satélites e antenas de comunicação, modems, telefones, videocassetes, câmeras, computadores em geral, sistemas operacionais, servidores e programas de navegação na Internet, programas para gerênc-

cia de controle de lojas virtuais, programas para reprodução de música e filmes e para correio eletrônico, microfones, papel, caneta e qualquer outro “sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda” (Lei 9610, art 29/VII). Forçando só um pouquinho, proibiria o comércio até de facões e motosserras, para deleite dos desafetos do suspense no cinema.

“O juiz errou,” ex-plica o ex-juiz e ex-terminador Arnold Cæsar Schwartze Rabbit, “a regra é clara.” A lei exige autorização do titular de direito autoral de uma obra para a distribuição “da obra mediante tais sistemas”, não dos sistemas propriamente ditos.

O programa motivo do processo, embora permita ao usuário selecionar arquivos para baixar, inclusive obras autorais, não realiza todo o processo: inúmeros outros sistemas são indispensáveis para que o processo funcione. Além do programa, é necessário um sistema operacional, um sistema computacional (processador, memória, disco rígido, mouse, teclado, tela), um ou mais sistemas de telecomunicação (modem, roteadores, cabos, antenas e satélites), e sistemas reciprocamente equivalentes juntos a alguém disposto a transmitir os arquivos.

Cada um desses sistemas habilita o usuário a realizar a seleção da obra, a recebê-la e a percebê-la, portanto a distribuição de cada um deles seria proibida se aplicado o mesmo argumento, não importando os usos lícitos. De fato, um sistema operacional típico demonstrou ser suficiente, no computador usado para compartilhamento de obras descoberto há algum tempo no Senado Federal brasileiro. Vários desses sistemas oferecem até a previsibilidade estabeleci-

da em lei, ao contrário do programa de recepção P2P em questão, em que “quem formula a demanda” não tem possibilidade alguma de determinar previamente o tempo em que poderá perceber a obra, se é que a receberá.

Previsibilidade suficiente para se enquadrar nos ditames da lei oferecem sistemas como videocassetes, reprodutores de DVDs, programa de computador para reprodução de áudio e vídeo, até mesmo aqueles presentes em câmeras fotográficas e de vídeo. Segundo o argumento que apoiou a decisão, caso possam ser usados para permitir ao usuário escolher onde e quando assistir a uma obra qualquer, sem autorização de seu titular, seu comércio deve ser proibido.

Mas o trecho da lei que apoiou a decisão, se lido da forma distorcida que norteou a decisão, proibiria qualquer sistema que permitisse a mera seleção de obras para apreciação em hora e local determinados, ainda que as obras não fossem percebidas ou distribuídas através do sistema. O microfone do karaoke pode ser usado para amplificar a execução de uma canção sem autorização, assim como para incitar à violência, mas nem por isso seu comércio seria proibido. Mas, pela leitura proposta, deveria ser, porque alguém poderia, através dele, solicitar a execução pública não autorizada de uma obra.

Pelo mesmo argumento, como alguém poderia oferecer um sistema de venda de cópias não autorizadas de obras autorais através de telefone, teria de ser proibida a venda de telefones. Como se poderia efetuar a seleção através de loja virtual, em que programas de gerência de loja, servidores de páginas de Internet e navegadores cumpririam papéis essenciais para possibilitar a seleção, cada um deles teria de ser proibido. Já que a seleção poderia ser feita através de correio eletrônico, seriam banidos os pro-

gramas de correio eletrônico, e como o correio convencional seria alternativa viável, adeus lápis, papel, caneta e envelope. O recurso de utilizar para seleção de obras marcas feitas a faca em muros previamente combinados, ou com motosserras em árvores, levaria à proibição de facas, muros, motosserras e árvores... Absurdo, não?

O microfone do karaoke pode ser usado para amplificar a execução de uma canção sem autorização, assim como para incitar a violência, mas nem por isso seu comércio seria proibido.

Alexandre Oliva

Baixaria

Outro argumento estranho acatado pelo juiz foi de que o download, isto é, a recepção de cópia de uma obra, pode ser infração de direito autoral. Não há menção na lei de direito autoral à necessidade de autorização para receber cópias, e é assim que deve ser. Não fosse, imagine receber, pelo correio convencional ou eletrônico, de remetente não identificado, cópias de obras autorais para, em seguida, receber do titular da obra oferta de acordo oneroso de licenciamento da obra, acompanhado de ameaça de processo judicial caso você não o aceitasse.

Seria um modelo de negócios extremamente lucrativo para titulares de direitos autorais inescrupulosos, se encontrasse respaldo na lei. É falacioso e perigosíssimo argumentar que esse modelo se torna viável pelo simples fato de a recepção das obras se dar através da Internet, por e-mail ou por acesso a páginas.

Acessar páginas na Internet, seguir enlaces enviados por outros, abrir e-mails, tudo isso envolve receber não só o texto da página ou da mensagem, mas imagens, sons, audiovisuais e programas de computador que as páginas contenham, muitas vezes por referência, de tal forma que se efetuam downloads adicionais sem intervenção do usuário. Quando se segue um enlace, não se sabe de antemão se sua visualização envolve receber obras então distribuídas por terceiros, que talvez não tenham as permissões necessárias para a transmissão. Não faz sentido punir o receptor que não tem como saber de antemão nem quais obras vai receber, muito menos como verificar se o transmissor tem todas as permissões necessárias para efetuar a transmissão. "A regra é clara, não cabe penalidade", intervém novamente Arnold Caesar Schwartze Rabbit, "impedimento não se aplica quando quem recebe está no campo de defesa."

Impropriedade

Acata também o juiz a falsa noção de que direito autoral se trata de propriedade sobre a obra, e que portanto necessita ser protegido a mando da Constituição Federal Brasileira. Não há respaldo na lei para tal presunção. Ao contrário, não há uma menção sequer a termos como proprietário ou dono na lei de direito autoral. Há as figuras de autor e de titular dos direitos patrimoniais, mas se entende, desde as origens do direito autoral, que obras autorais pertencem à sociedade, que, a fim de incentivar sua publicação, concede aos autores o privilégio de um poder temporário de exclusão de certos tipos de usos da obra. O direito autoral patrimonial é um bem artificial, apropriável e perecível, que estabelece amarras limitadas e temporárias nas obras autorais, estas bens sociais, públicos e potencialmente perenes.

Há uma campanha internacional iniciada há poucas décadas para distorcer leis de direito autoral e outras que em quase nada se assemelham, para que opinião pública, leis, constituição

e jurisprudência considerem obras e invenções como propriedade, justificando assim toda sorte de abusos, restrições, impedimentos e extensões de prazos, que roubam da sociedade os benefícios que levaram à concessão de privilégiros monopolistas como o direito autoral. "Meter a mão, não pode! A regra é clara, o juiz deve interromper o lance!"

Final dramático

Há juízes que não percebem essa tentativa de distorção das leis e acabam agindo com base numa visão parcial, incompatível com a imparcialidade que se exige de sua profissão. "Lei da vantagem não quer dizer dar vantagem para um dos times!", comenta revoltado Walter Casamonstro. Com o gol que deveria ter sido anulado, o placar ficou injusto e assim o jogo vai se arrastando para a prorrogação, num final dramático, para desespero de toda a nossa torcida.

Mas torcida e regulamento estão a nosso favor, aqui e no mundo inteiro. Ameaça virtual, perigo real e imediato, só se o juiz estivesse jogando para os adversários, cada vez mais velozes e mais furiosos. Esperamos que não, que ele só tenha se enganado, já que o jogo é difícil e a pressão é grande. Vamos torcer para que não cometa o mesmo erro de novo.

Bem, amigos, vamos chegando ao final do tempo regulamentar... Assista em breve aos melhores momentos. Voltaremos com novos lances logo após as cerimônias de encerramento, adicionando ao brilho dos fogos de artifício o desejo e a esperança de que o futuro traga paz, saúde, sucesso e justiça! 



ALEXANDRE OLIVA é conselheiro da Fundação Software Livre América Latina, manteredor 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 03

Cronogramas

Sysatom é uma empresa de tecnologia renomada da metrópole bahiana de Stringtown. Devido a um infeliz acidente com um projeto de vírus biológico – o ationvir -, toda a equipe, ao invés de morrer ou qualquer coisa do tipo, adquire super-poderes.

No capítulo anterior, a equipe da Sysatom constrói uma nova base em cima das ruínas da empresa. Uma base usando placas de aço e arame, afinal, os três homens remanescentes se tornaram brutamontes. Pandora e Darrell, que fugiram ao ouvir histórias sobre dominação mundial, se aproximam para tentar descobrir o que está havendo.

Por uma discreta fresta eles observam Valdid, num canto, pensativo e tagarela.

Minotaур: Já sei, vou me chamar Gnú! Afinal, melhor ser gnú do que um boi, né véri? É, vou ser o Gnú agora!

Ele se levanta e caminha até o restante do grupo.

Gnú: Chefe! Eu agora me chamo Gnú! Não me chamo mais Minotaур!

Tungstênio: Tudo bem, se prefere assim. Vamos aproveitar e nos reunir. Pessoal! Ele agora é Gnú!

Seamonkey se aproxima, do outro lado e o chefe se volta para ela.

Tungstênio: E então, Seamonkey? Como foi o resultado dos testes de infectabilidade do ationvir?

Seamonkey: Quantas vezes eu tenho que dizer que não temos droga de equipamento nenhum! Como quer que eu faça teste de contágio? Quer que eu tussa nele? Injete sangue meu nele? Quer que eu transe com ele ou o quê!?

Tungstênio: Se for preciso...

Seamonkey: Ah, vai tomar vai!

Tungstênio: Seamonkey, nós temos que cumprir com um cronograma!

Seamonkey: Qual?

Tungstênio: Do projeto de Dominação Mundial!

Seamonkey: De novo essa história!?

Tungstênio: Claro! Temos que estabelecer metas, criar um cronograma de ação e mandar ver! Vamos nos reunir todos os dias nessa hora pra discutir como anda nosso projeto.

Seamonkey: Que saco!

Tungstênio: Temos que encontrar os dois anônimos pra ver se eles vão fazer parte da equipe. Se não forem, teremos que lidar com eles.

Gnú: O Darrell e a Pandora?

Tungstênio: Claro, e quem mais seria? O Lula e a Xuxa é que não!

Seamonkey: Peraí! Como assim lidar com eles?

Tungstênio se aproxima de Seamonkey a encarando dessa vez sério.

Tungstênio: Não podemos aceitar obstáculos aos nossos planos.

Enquanto isso, do lado de fora...

Darrell: É o que eu temia. O poder realmente enlouqueceu nossos antigos colegas.

Pandora: É, Bem, parece... E aí? Que a gente faz?

Darrell: Vamos sair daqui. Não é mais seguro. Temos que pensar bem em como podemos agir.

Pandora: Mas não era melhor a gente ficar mais pra descobrir o plano deles?

Darrell: Até parece que você não conhece o Oliver... Ouviu não? Uma reunião por dia... Cronograma e não sei o que mais... Eles não vão sair do canto em menos de uma semana!

Pandora: Mas Bem, ó...

Darrell: Além do mais, vão escrever tudo pelas paredes. Daqui a uns dias a gente vem aqui de novo.

Pandora: Está bem, bora lá.

Mas lá dentro da Sysatom a discussão prossegue.

Tungstênio: Montanha, quero que você prossiga com os testes de infectabilidade.

Montanha: Claro, chefe. Vai deixar com uma mulher essas coisas, dá nisso. Deixa que eu cuido.

Tungstênio: Muito bem.

Seamonkey: Muito espertinhos os marmanjos... E como vão fazer cronogramas e essas coisas se tá tudo destruído?

Montanha caminha um pouco e levanta do chão um prego grosso de 30 centímetro. Caminha até uma das paredes metálicas e escreve usando o prego como giz: "SATAV". Seamonkey parece não ter entendido então ele fala.

Montanha: SysAtom Technology AtionVir, dã!

Tungstênio: É bom ver que pelo menos alguém do grupo tem iniciativa.

Gnú: Mas Tungstênio? Como é que somos uma empresa de tecnologia que nem tem mais computador!? Assim fica difícil...

Montanha: Verdade. Precisamos de umas máquinas...

Tungstênio: Vamos dar um jeito de providenciar isso.

Seamonkey: Como os marmanjos planejam usar? Com mãos de pedra, de ferro e de boi?

Montanha: Mais respeito, ô mulher-cuspe!

Tungstênio: Parem os dois! Vamos dar um jeito nisso.

Gnú: É bom! Senão como é que vou ver as tirinhas do nerdson? 



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.



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



Smartphones

Por Cezar Taurion

Este ano participei de vários eventos de Open Source. E na imensa maioria deles, nas conversas de cafézinho, surgia a clássica pergunta: “voce acha que um dia o Linux vai substituir o Windows nos PCs?”. Para mim esta é uma questão de pouca importância. Os PCs fazem parte de uma fase da evolução da TI e devemos prestar atenção no que está vindo aí. Não no retrovisor.

E o que vem por aí? Computação em Nuvem e os smartphones! Vamos começar pelos smartphones. Estes dispositivos ainda são menos de 20% dos celulares fabricados no mundo, mas em pouco mais de cinco anos já serão a maioria. São verdadeiros e poderosos computadores, e estão evoluindo muito rapidamente. Há dez anos o iPhone era futurologia. Daqui a dez anos seus recursos serão

basicos em qualquer celular. E nem me atrevo a dizer o que será o smartphone de 2019...

O que roda nestes dispositivos? Já está claro que as plataformas Open Source dominam este cenário. Android, Maemo, Symbian (se tornando Open Source, sob licença Eclipse Public Licence agora em 2010) e outros sabores de Linux já estão próximos de deter 60% do mercado. Os sistemas proprietários RIM (BlackBerry OS) e Apple ficam com cerca de 30% e o Windows Mobile com a pequena parcela de 10%.

O Android, na minha opinião será o “flavor” Linux mais consistente destes dispositivos. Já está sendo adotado por diversos fabricantes como Motorola, Samsung, SonyEricsson, LG e HTC, e possui um catálogo com milhares de

aplicativos, o Android Market (<http://www.android.com/market/>). O Maemo (<http://maemo.nokia.com/>), sucessor mais sofisticado do Symbian também é um sistema Linux-based. Por sua vez, pelo menos nos próximos anos, o Symbian, deve continuar liderando o mercado, mas agora sob o modelo Open Source (<http://www.symbian.org/>).

Este movimento em direção à Open Source deve mudar bastante as regras do jogo no cenário de smartphones. Primeiro, a ativa participação de comunidades de desenvolvedores e o fato de não ser mais necessário pagar-se por royalties, como no modelo adotado pelo Windows Mobile, deve acelerar o ciclo de inovações e lançamentos de novos modelos. O valor comercial de sistemas operacionais

para computação móvel vai cair bastante. Isto vai afetar em muito a Microsoft, que tem seu modelo de negócios neste cenário baseado na venda de licenças e royalties. Algumas estimativas apontam que os royalties do Windows Mobile situam-se entre 15 e 25 dólares por unidade vendida. Na minha opinião, o Windows Mobile vai ser relegado a nichos de mercado, ficando espremido entre a forte e crescente presença de sistemas Linux-based de um lado, e por alguns sistemas proprietários, como o da Apple e seu iPhone, de outro.

Mas, o cenário da computação nos dispositivos “cliente” ainda vai mudar mais. Há poucos meses o Google anunciou um novo sistema operacional para PCs e netbooks, open source, baseado no kernel do Linux, chamado de Chrome OS. Este sistema deve, em princípio, estar disponível a partir do segundo semestre do ano que vem.

O Chrome OS colide diretamente com o modelo estabelecido da indústria de sistemas operacionais para PCs, dominado hoje pela Microsoft com seu Windows. O Chrome OS é orientado ao modelo de computação em nuvem e na verdade sua arquitetura, baseado nas poucas informações disponíveis, me parece o browser Chrome rodando um sistema de janelas em cima de um kernel Linux. Ou seja, o Chrome OS é uma plataforma para o brow-

ser Chrome e suas aplicações. O Google afirmou que seu código será Open Source e eu acredito que será baseado na licença GPLv2. Usando o kernel do Linux, o Chrome aproveita todo o desenvolvimento já feito em drivers e a sua imensa comunidade de desenvolvedores.

O Chrome OS será inicialmente centrado nos netbooks, um mercado que cresce a cada dia. Os netbooks são máquinas voltadas a operarem em nuvens computacionais. Uma parcela significativa da base instalada de netbooks já roda Linux e este numero deve aumentar à medida que mais e mais destas máquinas equipadas com processadores ARM entram no mercado.

O que o Chrome nos sinaliza? Que nos próximos anos assistiremos a uma batalha interessante pelo mercado de PCs e netbooks, quando dois modelos de negócio diferentes estarão em choque. O modelo tradicional, como o da Microsoft, e o do Google. A rede de valor do Google é baseado na economia do grátil, onde o software é meio para vender mais anúncios. Os exemplos estão se encaixando: o Chrome OS, o browser Chrome, o Google Gears, Google Apps e o Google AppEngine. Esta rede de valor é diferente do modelo da Microsoft, que obtém sua receita exatamente da venda de licenças de seus softwares.

Um ponto chave para o su-

cesso do Google será a aceitação do modelo de computação em nuvem. Este modelo computacional vai se consolidar nos próximos anos e muitas das atuais limitações e restrições serão minimizadas ou até mesmo eliminadas.

Portanto, voltando a pergunta inicial, na minha opinião, em menos de dez anos, o mercado de dispositivos de acesso à Internet (que será basicamente constituído por smartphones e netbooks) estará sendo dominado pelo modelo de Computação em Nuvem, Open Source e sistemas Linux-based. O ciclo atual, dominado pelo PC e o Windows será cada vez menos importante. Será visto pelo espelho retrovisor... 

Para mais informações:

Site Symbian

<http://www.symbian.org>

Site Maemo

<http://maemo.nokia.com>

Site Android

<http://www.android.com/market>



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



Com o Espírito Livre

Por Roberto Salomon

Duffy Duck - sxc.hu

Participar de redes sociais é algo que fazemos tão naturalmente que nem percebemos. Esta revista, por exemplo. Querem exemplo maior de rede que esta edição que vocês agora leem? Conseguem imaginar o que é fazer com que um monte de gente sente para escrever, cada um o seu pedaço, e ter como resultado uma revista como esta? Não é fácil. Na verdade, é algo próximo a pastorear abelhas.

Com tanta coisa para fazer, colaborando em outros projetos, sempre me esqueço de mandar o meu texto para o

João Fernando que, coitado, se vê obrigado a me lembrar de colaborar com ele também. João, prometo colocar na minha lista de resoluções de ano novo, bem antes daquela em que me comprometo a entrar de dieta, o item: lembrar do João Fernando!

É claro que apenas a colaboração voluntária não sustenta um projeto como a Espírito Livre. Nem tampouco um projeto de Software Livre. Todos compreendemos a importância dos projetos com os quais colaboramos mas poucos de nós se dispõem a dar

Todos compreendemos a importância dos projetos com os quais colaboramos mas poucos de nós se dispõem a dar aquele passo a mais e colaborar também na administração destes projetos. Cheguei a conclusão que é preciso um tipo especial de pessoa...

Roberto Salomon



aquele passo a mais e colaborar também na administração destes projetos. Cheguei à conclusão que é preciso um tipo especial de pessoa: um empreendedor que reconheça o valor da comunidade e do alcance social do projeto.

Infelizmente, este tipo de empreendedor não se encontra em abundância no mercado. Chamo esta figura de empreendedor social. É um tipo especial de colaborador que permite que o projeto cresça sem sufocá-lo. Alguém que sabe liderar e não apenas dirigir e que, via de regra, nasceu dentro da própria comunidade. Isto distingue o empreendedor tradicional deste empreendedor social que coordena projetos ligados a Software Livre. A

liderança deste colaborador é reconhecida pela comunidade que a ele delega cada vez mais capacidade de representação sem, no entanto, abrir mão da sua capacidade de decisão.

Este colaborador especial, lidera sabendo que amanhã uma nova liderança virá. Um novo colaborador se destacará e a comunidade reconhecerá nessa pessoa uma nova liderança. Esta aparente fragilidade das lideranças em comunidades de Software Livre me parece ser, na verdade, uma grande força. A liderança existe porque há colaboração e não imposição. Projetos onde os líderes se apegam ao aparente poder tendem a ser "forqueadas" (ou seria "forcadas") com maior frequência que outras onde os

líderes reconhecem e aceitam o seu papel na comunidade. Estas são as comunidades saudáveis, onde a colaboração acontece com maior fluidez e onde os membros da comunidade têm a oportunidade de serem reconhecidos por seu papel na comunidade.

Onde há colaboração verdadeira e espontânea, desenvolve-se a principal característica das suas lideranças: o Espírito Livre.

Boas festas. A small, stylized logo or icon consisting of a blue and pink shape, possibly representing a bird or a stylized letter.

Para mais informações:

Blog do Roberto Salomon:

<http://rfsalomon.blogspot.com>

Artigo na Wikipédia sobre Software Livre

http://pt.wikipedia.org/wiki/Software_Livre



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

Entrevista com Vicente Aguiar, da equipe de desenvolvimento do Noosfero

Por Andressa Martins



Vicente Aguiar é Bacharel e Mestre em Administração pela Escola de Administração da UFBA[1]. Sócio-fundador e gestor da COLIVRE, atua nas áreas de Comunicação, Planejamento Estratégico, elaboração e gestão de Projetos. Organizador e oo-autor do livro "Software Livre, Cultura Hacker e Ecossistema da Colaboração. Nos momentos livres, além de bodyboarder, é colaborador do Projeto GNOME Brasil[2], Projeto Software Livre Bahia (PSL-Ba)[3] e da Rede EcoSoLivre[4].

Revista Espírito Livre: Olá Vicente, conte para nós o que é o Noosfero?

Vicente Aguiar: O Noosfero é uma plataforma web livre para redes sociais que possui as funcionalidades de Blog, e-Portfolios, RSS, discussão temática e agenda de eventos num mesmo sistema! O Noosfero utiliza a linguagem de programação Ruby[5] com framework Rails[6] e, portanto, suporta bancos de dados, PostgreSQL, MySQL, SQLite entre outro [7].



Figura 1 - Vicente Aguiar

REL: E quais são as características mais marcantes na plataforma como rede social?

VA: Além das características básicas de rede social, ele possui CMS: artigos, RSS, publicação de imagens; Blog com sistema de notificação de comentários; e-Portfolios (individuais e de grupos); Agenda de eventos compartilhadas e Vitrine Digital para exposição de produtos e serviços. Por isso, podemos dizer que o foco do Noosfero é produção de conteúdo de forma colaborativa.

REL: Qual o Significado do Nome Noosfero?

VA: Assim como existe a “Geosfera”, “Estratosfera”, agora existe também a Noosfera[8] que significa “Esfera do Conhecimento”... “Noosfero” é a tradução de Noosfera em Esperanto. :-)

REL: Quando se deu início ao desenvolvimento do Software?

VA: Surgiu a 3 anos, a partir da demanda de desenvolvimento do Forum Brasileiro de Economia Solidária[9], que na época gostaria de articular os mais de 20 mil empreendimentos de economia solidária mapeados no país. Ganham um recurso da Secretaria Nacional de Economia Solidária ligada ao Ministério do Trabalho e utilizaram parte desse recurso para desenvolver o Noosfero.

REL: E quando foi lançado oficialmente o Noosfero?

VA: Foi lançamento em 29 de maio deste, durante o Festival de Software Livre (SL) da Bahia e do III Encontro Nordestino de Software Livre. O Cirandas.net pode ser considerado um conjunto de ferramentas que visa facilitar a comunicação, a interação e a divulgação de práticas de Economia Solidária através da internet.

REL: E a ideia na plataforma é que cada comunidade seja uma Página Web para esses empreendimentos?

VA: Mais ou menos. Além do perfil de comunidade e usuário que todas as redes tem, o Noosfero possui o perfil empreendimento, com funcionalidades específicas como a vitrine digital de produtos e serviços. Todos esses perfis tem um CMS e podem ter um layout específico para se tornar um site. Contudo, só os empreendimentos tem funcionalidades comerciais e econômicas. Por isso, além de uma dimensão de rede social, o Noosfero está sendo desenvolvido para ser uma rede econômica também.



Figura 2 - Elementais juntos

REL: Quais são as funcionalidades de Rede Econômica que estão em desenvolvimento?

VA: Temos em nossa lista de prioridades o "Farejador de Oportunidades" que possibilita encontrar oportunidades de oferta e oportunidades de demanda. A adequação ao Comércio Justo e Solidário onde o empreendimento poderá mostrar como o preço de seu produto ou serviço foi calculado e há a capacidade de associar todos os insumos e matérias-primas a cada produto ou serviço do empreendimento solidário, podendo indicar também se esta matéria-prima vem de outros empreendimentos solidários ou do mercado convencional. Existem também a possibilidade de categorizar os produtos e serviços da economia solidária com qualificadores, como por exemplo: orgânicos, quilombolas, agroecológicos, artesanal, etc.

REL: Atualmente a principal funcionalidade econômica do Noosfero é a vitrine digital de produtos e serviços. Como foi o processo de desenvolvimento?

VA: O software foi desenvolvido pela Colivre[10], mas é importante frisar que foi financiado pelo Ministério do Trabalho e Emprego[11] e Fórum Brasileiro de Economia Solidária, pela Fundação Ynternet.org Foundation[12]: uma fundação suíça sem fins lucrativos dedicada à promoção da e Cultura e atualmente a Associação de Software Livre[13] e Instituto Paulo Freire[14]. Para construí-lo, adotamos um ciclo de desenvolvimento, que teve como base o ciclo de Devel do Projeto GNOME, que pode ser visualizado na figura 3.

REL: Quais são os maiores desafios no

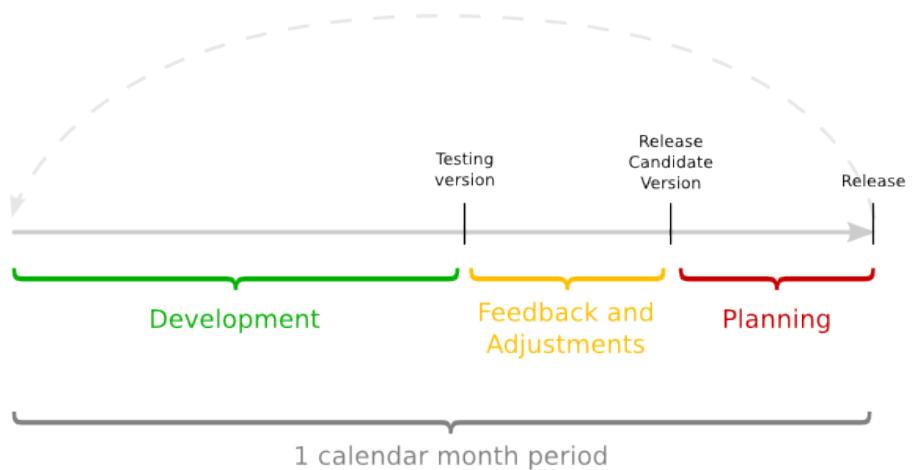


Figura 3 - Ciclo de desenvolvimento

desenvolvimento do projeto?

VA: Em um grande projeto como esse, articular todas as demandas e interesses das instituições financeiradoras no desenvolvimento de um mesmo software livre tem sido uma desafio e tanto. Afinal, todo mundo quer uma coisa específica e definir algo padrão no meio de tanta demanda é algo muito desafiador. Contudo, esse é o desafio do nosso modelo de negócios em Software Livre.

REL: E todos os parceiros/financiadores vêm usando ativamente?

VA: Sim, ativamente...

REL: E como eu posso usar, instalar e ajudar no desenvolvimento?

VA: É software livre... qualquer um pode

Figura 4 - Noosfero sendo usado no espaço CIRANDAS

acessar o site[15] baixar, instalar, usar e contribuir com o desenvolvimento... e isso já está acontecendo. O noosfero hoje é traduzido em 9 idiomas, dentre eles Armeno e Búlgaro. A tradução pode ser feita na web de forma colaborativa através do endereço: <http://pootle.colivre.coop.br/projects/noosfero>.

REL: O Noosfero está sendo usado na rede social do site Software Livre Brasil. Como aconteceu essa parceria?

A screenshot of the Software Libre Brasil website. The top navigation bar includes links for BR-Linux, Vivrelinux, LinuxSecurity, Dicas-L, NotíciasLinux, UnderLinux, BestLinux, [mais], Português, Entrar ou Registrar, and Busca. The main content area features a green header with the text "Software Libre Brasil". Below it, there's a login form for "Entrar" and "Novo usuário", and a link to "Eu esqueci minha senha!". To the right of the login is a "Pessoas" button, a "Comunidades" button, and an "Agenda Livre" button. The main content area has a section titled "NOTÍCIAS" with the heading "Aberto o Blog da consulta pública para construção do marco civil da Internet". It contains an image of the Brazilian flag and some text about the blog. There are also sections for "Mais...", "REDE AO VIVO", and "Caravanas começam a se organizar para a Campus Party 2010". On the left sidebar, there are sections for "ENTRAR", "NOSSA REDE", "PESSOAS", and a list of users.

Figura 5 - Noosfero sendo usado no site SoftwareLivre.org

VA: A ASL, atualmente, é uma grande parceira do projeto e foi a última organização que fez parte da rede de financiadores, contudo, ela foi a maior divulgadora para comunidade de software livre. Todos que quizerem podem fazer parte da rede podem acessar <http://softwarelivre.org>, lá você encontra comunidades e perfis de usuários ligados aos projetos de software livre e temas relacionados. 

Maiores informações:

[1] Site pessoal de Vicente Aguiar:

<http://imagination.sourceforge.net/>

[2] Projeto Gnome Brasil:

<http://br.gnome.org/>

[3] Projeto Software Livre Bahia

<http://psl-ba.softwarelivre.org/>

[4] Site da Rede EcoSoLivre

<http://ecosol.softwarelivre.org/>

[5] Ruby:

<http://www.ruby-lang.org>

[6] Ruby on Rails:

<http://rubyonrails.org/>

[7] Suporte para Bancos de dados:

<http://wiki.rubyonrails.org/rails/pages/DatabaseDrivers>

[8] Artigo na Wikipedia sobre a Noofera:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Noosfera>

[9] Fórum Brasileiro de Economia Solidária:

[http://www.fbdes.org.br/](http://www.fbdes.org.br)

[10] Site COLIVRE:

<http://www.colivre.coop.br/>

[11] Ministério do Trabalho e Emprego:

<http://www.mte.gov.br/>

[12] Fundação Ynternet.org Foundation:

<http://www.ynternet.org>

[13] Associação Software Livre:

<http://associacao.softwarelivre.org/>

[14] Instituto Paulo Freire:

<http://www.paulofreire.org>

[15] Tradução do Noosfero:

<http://pootle.colivre.coop.br/projects/noosfero/>



10 cuidados que devemos tomar em redes sociais

Por Jomar Silva

B S K - sxc.hu

Vou fugir um pouco do meu temário usual aqui na revista, para escrever um pouco sobre algumas lições que aprendi nos últimos anos participando de redes sociais e tratando nelas de temas um tanto quanto complicados.

Quem me acompanha online, sabe que eu tenho uma verdadeira compulsão por escrever e adoro um bom debate, e quando apareceu o Twitter então, a coisa só piorou ainda mais. Depois de alguns anos vivendo esta vida meio pública e meio privada, eu acabei aprendendo com erros que vi

outras pessoas cometendo e consegui assim escapar de boas enrascadas na rede. Com base nesta minha experiência, eu gostaria de deixar alguns conselhos a vocês (vai que alguém por aí se anima de enfrentar online algumas batalhas semelhantes às que eu tenho enfrentado).

1. Você publica informações nas redes com muita facilidade, mas é quase impossível removê-las

Muitas vezes quando vamos escrever alguma coisa em redes sociais, dar nossa opini-

nião em um fórum qualquer ou, fazer um comentário em algum blog, tomamos esta decisão com base no nosso fígado e não com base em nosso discernimento. Isso normalmente ocorre quando lemos alguma coisa que nos irrita ou incomoda profundamente e a dica que deixo, como um estressado confesso, é a seguinte: Antes de enviar o que você escreveu no momento dos nervos à flor da pele, vá tomar um copo d'água e dar uma volta. Quando voltar, se ainda concordar com tudo o que escreveu, pode enviar.

Já vi muitas vezes pessoas perderem a cabeça em redes sociais e depois passarem semanas ou meses tentando corrigir a bobagem que fizeram. Em muitos casos, a remoção da besteira escrita é impossível, tal como conter a disseminação dela.

Com a utilização do Twitter então, este problema fica ainda mais complicado, pois a característica viral da ferramenta permite que uma mensagem seja replicada por milhares de pessoas em alguns segundos, e como você vai fazer para convencer todo mundo a remover a informação? Além disso, os tentadores 140 caracteres acabam sendo ideais para “aquele” desabafo curto e grosso.

Não se esqueça que um dia seus filhos podem ler o que você escreveu (se é que já não o fazem)!

2. O que você publica hoje, pode voltar para você (ou contra você) daqui há alguns anos

Eu acho super engraçado quando descubro que um texto que eu escrevi há dois anos atrás ainda é comentado e discutido até hoje. Existe um em especial, sobre a qualidade dos serviços de telecomunicações do Brasil, o qual publiquei em 2007 no meu blog, e de tempos em tempos é resgatado por alguém em alguma lista por aí. Então começo a receber inúmeros comentários, no meu blog, sobre

 ...a utilização do Twitter permite que uma mensagem seja replicada por milhares de pessoas em alguns segundos... 

Jomar Silva

o texto. Por outro lado é triste ver que dois anos depois da publicação inicial, os problemas que eu relatei por lá ainda estão todos aí.

Existem ainda os casos de publicações e comentários que acabam se voltando contra quem os escreveu e este é o tipo de caso comum quando se trata de assuntos polêmicos. Por isso, antes de entrar em um debate animado destes, preste atenção na minha próxima recomendação.

3. Na dúvida, não se manifeste! A sua reputação é você quem constrói

Em diversas oportunidades já vi gente importante perdendo a credibilidade por querer aproveitar o momento e fazer um comentário inteligente sobre algum assunto que não conhece de verdade. Isso é algo muito comum no nosso dia-a-dia, em rodas de bate papo e nesses casos, na pior das hipóteses, a “bola fora” vira uma piada e todo mundo dá uma galhardada. Quando damos a “bola

fora” por escrito, a coisa fica mais chata ainda (e se você entendeu de verdade a dica número 1, sabe a abrangência disso).

Essa dica ganha maior importância quando estamos falando de assuntos complexos e polêmicos, principalmente aqueles que envolvem um conhecimento prévio do histórico da discussão em curso. É muito comum ver em blogs e listas de discussão as pessoas escrevendo coisas que já foram escritas e discutidas e isso acaba deixando a impressão de que você “pegou o ônibus lotado e quer sentar na janelinha de qualquer jeito”.

Lembre-se que se abster de comentar alguma coisa em uma discussão ou fórum não significa que você não entenda do assunto ou que discorda ou concorda com o que foi colocado. Significa apenas que você não quer ou não tem nada a dizer que agregue valor à discussão, e isso não é uma coisa ruim (em grupos onde as pessoas já se conhecem e pensam parecido isso é muito comum).

4. Aprenda a ouvir (e no caso da rede, a ler)

Esta foi a lição mais difícil que tive que aprender em toda a minha vida, e confesso que hoje ela é a lição que considero mais importante. Quem me conhece sabe que eu sou muito intempestivo e por isso, faço um esforço enorme para segurar minha irresistível vontade de sair escrevendo ou falando (e esta regra vale também para contatos ao vivo, e principalmente reuniões de trabalho).

Em diversas ocasiões, ao me segurar e ouvir ou ler com atenção, acabei descobrindo que mais gente pensava como eu ou que eu havia interpretado de forma equivocada o que tinha sido escrito ou dito. Sempre é mais fácil defender uma posição quando alguém já apresentou antes, e isso não deve ser considerado como “covardia”. Se após uma rodada inicial de comentários ninguém apresentou o ponto que você gostaria de levantar, aí chega a oportunidade adequada de fazê-lo e neste momento, você já terá tido tempo suficiente para entender e analisar as postu-

ras das pessoas que estão por ali debatendo.

5. Saiba reconhecer um erro, e se desculpar

Errar é humano e é importante saber reconhecer que errou, e de alguma forma tentar se desculpar, ainda que a retratação quase nunca tenha a mesma divulgação que o erro cometido.

Um dos casos mais interessantes que acompanhei nos últimos anos, foi um ataque pessoal feito por um blogueiro a um amigo meu, que por acaso tem o mesmo sobrenome de um famoso político paulista, mas não tem nenhum parentesco com ele e é uma pessoa que pode ser considerada quase a antítese do tal político.

O blogueiro escreveu uma série de besteiros sobre uma entrevista que este amigo havia dado a um portal, e no meio das besteiros tentava associar o meu amigo ao político, dizendo que eram “farinha do mesmo saco”.

Quando vi a tamanha “bo-

la fora”, entrei em contato com o blogueiro e o avisei que ele havia escrito uma série de coisas que não condiziam com a realidade e que ele não conhecia a pessoa sobre a qual estava escrevendo (aliás, a próxima dica é baseada nisso).

Ele então se retratou no próprio blog. Na verdade de forma muito tímida, nos comentários, mas isso já foi o suficiente para que meu amigo entrasse em contato com ele e lhe mostrasse que havia cometido uma injustiça.

6. Evite sempre fazer ataques pessoais e se os fizer, esteja preparado para as consequências

A coisa mais difícil que existe hoje em dia é diferenciar as pessoas das empresas ou organizações às quais elas estão associadas. É difícil, mas é estritamente necessário no mundo de hoje.

Quem acompanha o meu trabalho nos últimos anos, sabe que eu tenho batido de frente com uma certa empresa cuja sede fica em Redmond, e sabe também, que faço constantemente diversas denúncias sobre as práticas e atividades questionáveis desta empresa, mas sempre procuro criticar a empresa e não as pessoas que estão trabalhando nela.

Esta dica é muito importante, pois aquele cara que fez um comentário babaca e que você quer chamar de burro no



Sempre é mais fácil defender uma posição quando alguém já a apresentou antes...



Jomar Silva

Orkut, pode ser o seu chefe daqui a seis meses (ou ainda ser o entrevistador da empresa em que você sempre sonhou trabalhar).

As vezes em que eu citei nominalmente alguém nos meus textos de forma negativa, antes de fazê-lo eu pensei muito e só o fiz após responder a duas perguntas: Posso sustentar o que vou escrever aqui na frente de um Juiz? Tenho como provar o que estou escrevendo?

Por isso, tenham certeza de que eu ainda não publiquei nem 10% das histórias que conheço e que adoraria compartilhar com todo o mundo.

Lembre-se que muitos processos por calúnia, injúria e difamação estão em nossos tribunais hoje em dia, e grande parte deles tem como meio as redes sociais.

7. Piadas são diretamente dependentes da cultura de cada região!

Embora eu já tenha visto grandes bolas fora neste sentido, sendo feitas entre as diversas regiões do Brasil, as piores que já vi até hoje foram feitas por brasileiros em discussões internacionais (um exemplo regional disso é que a primeira vez que me chamaram de “pai d’égua” no Pará eu confesso que fiquei meio invocado :)).

Não se esqueça nunca

que o que é piada aqui no Brasil pode ser uma terrível ofensa em outro país, ou ser algo absolutamente sem sentido por lá (ao invés de ser o “engraçadinho” da turma, você vai fazer papel de grosso, ou de idiota).

Esta dica vale para quem gosta de frequentar redes no exterior e para quem escreve em outros idiomas, como é meu caso, pois escrevo no meu blog em português, inglês e espanhol e, por vezes, perco mais tempo adequando as piadas dos textos (pois não sei escrever sem bom humor) do preparando o conteúdo dos mesmos.

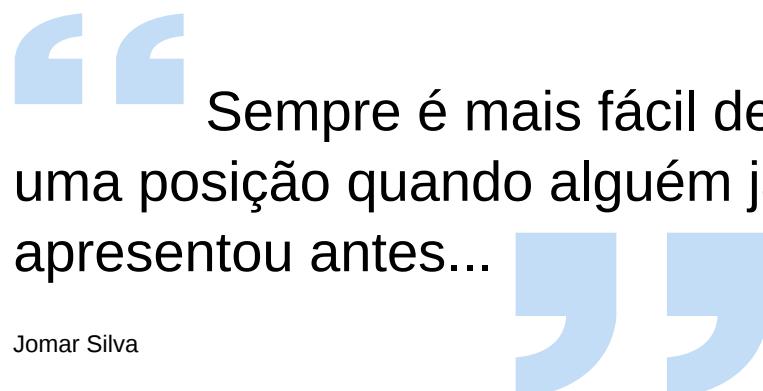
Lembre-se sempre do jornalista iraquiano atirando um sapato no presidente Bush. Aqui no Brasil ele não passaria de um tonto pois, se pôde atirar um sapato, por que não jogou logo alguma coisa que tivesse impacto físico maior? Porém no Iraque, aquela é uma das piores ofensas que se pode fazer.

8. Muito cuidado com o preconceito!

Nenhum ser humano é perfeito, e por mais que saibamos que ser preconceituoso é péssimo, todos somos, e isso é fato! Não conheci até hoje um ser humano que não fosse. Pode demorar, mas algum dia você acaba descobrindo.

Quando falamos de redes sociais, este cuidado precisa ser redobrado, ainda mais com a tentação de fazer parte de certas comunidades engraçadinhas no Orkut (eu sou corintiano, paulista e adoro rock’n’roll... só aí vocês já conseguem identificar uma centena de comunidades “Eu odeio...” que eu poderia me animar a fazer parte).

Pior do que fazer parte destas comunidades, é ainda achar bonito exibir nela todo o seu preconceito. E novamente, não se esqueça que a pessoa (ou as pessoas) que é vítima do seu ataque hoje, pode te encontrar cara a cara na próxima esquina (ou na próxima sala de reunião).

 Sempre é mais fácil defender uma posição quando alguém já a apresentou antes...

Jomar Silva

9. “Diga-me com quem andas e direi quem tu és”

Ouvi essa expressão do meu pai a vida toda, e ela nunca fez tanto sentido como quando eu comecei a me aventurar em redes sociais.

É muito comum, hoje em dia, a busca de informações sobre pessoas nas redes sociais e isso é utilizado por qualquer cidadão que procura conhecer, ou tentar saber mais informações, sobre uma outra pessoa. Quando o “curioso” em questão é um recrutador ou o responsável por uma contratação em uma empresa qualquer, a coisa se complica ainda mais.

Há alguns anos, eu precisava contratar alguns desenvolvedores para trabalhar em um novo projeto na empresa onde eu trabalhava. Recebi centenas de currículos e depois de fazer uma pré seleção com base nas experiências e formação do pessoal, não me aguentei e fui dar uma olhada sobre o que o Google e o Orkut me falavam daqueles caras. Foi até divertido!

Um dos desenvolvedores em questão, fazia parte de uma infinidade de comunidades do Orkut, do tipo “Eu odeio...” (uma delas e talvez a mais leve era “Eu odeio Corinthiano”), diversas sobre hábitos etílicos e entorpecentes e algumas sobre desvios sexuais. Parte de seus amigos ainda utilizavam partes do corpo normalmente ocultas como

sua foto :)... será que valeria a pena “entrevistar” o sujeito ? Se ele fosse um cara legal, quem me garante em qual lugar ele estaria mentindo, no Orkut ou na entrevista?

Acho que deu para entender, né ;)?

10. Mais vale ser feliz, do que ter razão!

Aprendi essa com um professor da pós graduação, e muitas vezes ela me salvou de discussões online intermináveis e que já tinham perdido seu propósito há algum tempo (na verdade me salvou de muitas outras discussões que tive na vida também).

Existem pessoas que simplesmente não querem entender. Não é que elas não consigam, não tenham capacidade, não se esforcem... elas simplesmente se recusam!

Já vi muita gente perdendo um baita tempo discutindo e debatendo com pessoas desse tipo e em quase todos os casos, tudo aquilo foi pura perda de tempo.

Isso é comum acontecer nos casos onde as pessoas estão ali defendendo posições que não são exatamente as posições delas, mas as posições que lhes mandaram (ou pagaram) para defender. Vocês devem imaginar que eu enfrento gente assim quase sempre, heim?

Encerro a lista no item 10, mas acho que existem muitos outros que poderiam fazer parte dela, e acredito que vocês também pensam assim. Por isso, recomendo que façam a sua própria lista e deixem ela colada bem à vista perto do seu computador. Lembrar destas coisas pode te poupar muita dor de cabeça.

Não incluí na lista o que eu acho mais importante de tudo, quando o assunto é o comportamento em redes sociais: SEJA VOCÊ MESMO! É muito chato descobrir que aquele cara legal e divertido no mundo virtual é um mala sem alça, babaca e chato no mundo real, e olha que conheço alguns assim (xi... fiz um ataque pessoal... tá bom: se a carapuça serviu, fique com ela, seu chato). 



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).



Sigurd Decroos - sxc.hu

Defenda seus direitos: O que fazer quando "clonarem" o seu perfil em uma rede social?

Por Walter Aranha Capanema



As redes sociais são, sem dúvida, uma ferramenta importantíssima para a vida moderna: seja para reencontrar amigos perdidos, seja para formar um networking de contatos profissionais.

A importância das redes foi percebida por diversas empresas, que logo tornaram a criar, cada qual, a sua: tem-se o Facebook¹ (a maior rede social do mundo); o Myspace² (especializou-se em divulgar músicos) e a preferida do Brasil, o popularíssimo Orkut³.

Essa massificação das redes sociais não

“ Pode-se entender, assim, como “clonagem de perfil” toda conduta em que alguém cria um perfil em rede social reproduzindo, de forma isolada ou cumulativa dados indicativos de pessoa existente.

Walter Capanema

teve sua influência restrita apenas aos aspectos sócio-econômicos, criando novos hábitos e relações comerciais, mas também aos fatos jurídicos, repercutindo nos Tribunais Pátrios.

O tema relativo às redes sociais que mais tem repercussão na jurisprudência diz respeito a um fato muito comum: a “clonagem de perfis” no Orkut, que cresce assustadoramente no Brasil.

Dessa forma, o objetivo do presente artigo é de explicar o que seja a conduta acima descrita, bem como mostrar as soluções jurídicas para coibir os danos respectivos.

Conceito de “clonagem de perfil”

Obviamente, não há, na doutrina jurídica e na jurisprudência, um conceito de “clonagem de perfil”.

Contudo, embora não exista uma previsão específica em nossa legislação para tal conduta, o nosso Código Penal prevê o crime de “falsa identidade”, assim descrito:

Falsa identidade

Art. 307 - Atribuir-se ou atribuir a terceiro falsa identidade para obter vantagem, em proveito próprio ou alheio, ou para causar dano a outrem:

Pena - detenção, de três meses a um ano, ou multa, se o fato não constitui elemento de crime mais grave.

O crime supramencionado tem aplicação ampla, não apenas para o mundo “real”, mas também o virtual. A sua configuração exige que a finalidade daquele que usa a identidade falsa seja a de obter vantagem ou causar dano.

Embora o Direito não defina um conceito de “clonagem de perfil”, cabe ao operador do Direito definir um conceito que retrate a realidade tecnológica.

Pode-se entender, assim, como “clonagem de perfil” toda conduta em que alguém cria um perfil em rede social reproduzindo, de forma isolada ou cumulativa dados indicativos de pessoa existente.

Os dados indicativos podem ser os seguintes:

- a) Fotografia ou
- b) Nome ou apelido.

Exclui-se da configuração da conduta a criação de um perfil com a intenção apenas de produzir uma paródia⁴, sem causar danos à honra e à imagem da pessoa.

Assim, em resumo, a “clonagem de perfil” pode ser definida como a criação de cadastro em rede social utilizando-se de dados de terceiros, para fins que não sejam de paródia.

Formas de repressão ao perfil falso

O perfil falso pode ensejar, como foi dito, a configuração do crime de falsa identidade (art. 307, CP). Nesse caso, caberá ao ofendido procurar uma Delegacia de Polícia próxima e realizar um R.O. (registro de ocorrência), relatando o fato com todos os detalhes, inclusive, com cópia impressa da página “clonada”.

Todavia, se o lesado não tiver um suspeito, dificilmente se conseguirá concluir o inquérito policial, que é a etapa investigatória anterior ao processo criminal. Isso porque, infelizmente, as Delegacias de Polícia estão assoberbadas, e não possuem equipamentos técnicos para o rastreamento do número IP do infrator.

A solução mais efetiva é a civil: propor uma ação de responsabilidade civil contra a empresa que mantém a rede social, pedindo, cumulativamente com a condenação em compensação de danos morais, a exclusão da página com perfil falso, sob pena de multa diária.

Tal ação pode ser proposta perante os Juizados Especiais, inclusive, que seja próximo ao domicílio do autor, oferecendo a Lei 9.099/95 uma faculdade: a dispensa de advogado para as causas de valor em até 20 salários-mínimos (art. 9º).

Os valores das indenizações não costuma ser muito altos⁵, com exceções conhecidas, como o caso do piloto de Fórmula 1 Rubens Barrichello, que conseguiu a condenação do Google em R\$ 1,2 milhão⁶.

Contudo, embora a quantia não seja alta, deve-se lembrar que o direito à imagem é inestimável, e não deve ser um empecilho para a defesa dos direitos do cidadão lesado.

Para mais informações e referências:

1 Disponível em <http://www.facebook.com>.

2 Disponível em <http://www.myspace.com>.

3 Disponível em <http://www.orkut.com>.

4 Embora não seja muito comum o uso de perfis falsos

A solução mais efetiva é a civil: propor uma ação de responsabilidade civil contra a empresa que mantém a rede social, pedindo, cumulativamente com a condenação em compensação de danos morais, a exclusão da página com perfil falso, sob pena de multa diária.

Walter Capanema

em redes sociais para fins de paródia, tal conduta é comum em blogs e microblogs, merecendo destaque o Fake Steve Jobs (<http://fakesteve.blogspot.com/>) e o Vitor Fasano (<http://twitter.com/VitorFasano>), em que há apenas conteúdo humorístico que, como regra, não ofende a imagem das pessoas retratadas.

5 Os valores são variáveis, mas dificilmente supera R\$ 4 mil reais.

6 DIAS, Tatiana de Mello. **Google é condenado a pagar indenização a Rubens Barrichello**. Disponível em: <http://blog.estadao.com.br/blog/link/?title=google_e_condenado_a_pagar_indenizacao_a&more=1&c=1&tb=1&pb=1>. Acesso em: 4 dez. 2009.



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



Podcast por quem ouve

Por Lázaro Reinã

A onda da vez é a "coisosfera"! Entenda coisosfera como o conjunto de blogs, podcasts, videocasts e as ideias que esses veículos internéticos de difusão de informação disseminam. É comum que pessoas passem horas por dia acompanhando o conteúdo gerado pelos indivíduos com os quais elas mais se identificam. Isso é interessante até porque as pessoas passam a se informar e querendo ou não são conduzidas a formar uma opinião, algo muito raro numa sociedade culturalmente analfabeta. Nesse momento, farei uma breve explanação sobre os Podcasts, que a grosso modo são conferências onde várias pessoas conversam sobre determinado assunto que lhes interessa.

Essas conferências são gravadas, na maioria das vezes editadas e então publicadas na internet, é exatamente aí que entra a figura do ouvinte. Eu, você, todos os que damos aos **Podcasters**, autores dos podcasts, o incentivo para continuarem a publicar suas idéias através de discussões muitas vezes com apelos cômicos.

O que se mostra mais interessante num podcast, na ótica do ouvinte, é o fato de que a identificação que se cria com as "personagens-podcasters" é muito mais próxima do que se cria com as personagens de um livro, e até mesmo de um blog. Uma vez que é uma mídia consideravelmente mais dinâmica, pois, a diferença entre ler um livro durante 1 h e

“ ...fica muito mais leve e agradável ouvir pessoas reais falarem do que projetar na mente algo parecido com a cena que um livro descreve. É essa proximidade e praticidade que faz com que o ouvinte se apaixone.”

Clayton Lobato

30 min e ouvir um podcast, que tem em média a mesma duração, é no mínimo confortável, fica muito mais leve e agradável ouvir "pessoas reais" falarem do que projetar na mente algo parecido com a cena que um livro descreve.

É essa proximidade e praticidade que faz com que o ouvinte se apaixone. Imaginemos uma pessoa que está acostumada a simplesmente ler sobre informática, por exemplo, e num belo momento descobrem que há um grupo de indivíduos que resolvem se juntar numa madrugada para conversarem exatamente sobre aquilo que essa pessoa se interessa e passou o tempo todo apenas acompanhado de seu livro, seja impresso em papel ou não, solitário no seu quarto escuro, cheio de fios, peças, e de cane-

cas de café espalhados por todo canto. Agora ele continua no seu quarto "underground", mas pelo menos ao ouvir alguém falando, e ainda mais a respeito de algo que faz parte do seu cotidiano, ocorre o ensaio de uma interação real entre autor e ouvinte. Esse foi só um exemplo para ilustrar essa questão de que o podcast é um meio prático pra adquirir informação, e o que é melhor, uma forma de criar em nós o hábito de formar uma opinião a respeito de um assunto novo, ou até mesmo apresentar uma visão diferente sobre um assunto que não seja novidade e dessa forma fazer com que a mente se abra para opiniões diferentes. E sendo que quase nunca ocorre uma unanimidade entre os participantes de um podcast, o que não falta

são opiniões diferentes e assim cabe ao ouvinte tirar suas próprias conclusões.

Dentro do nosso contexto, Software Livre e soluções livres de modo geral existem também alguns podcasts que valem a pena serem ouvidos, eu sugiro essa lista organizada pelo SoftwareLivre.org: <http://softwarelivre.org/radio/podcast>

Obviamente, sob a ótica de quem produz podcasts existem muitos outros fatores e pormenores que tornam tudo mais técnico e complicado. Porém, falando como um simples ouvinte que sou acredito que é uma das melhores formas de se promover o conhecimento, difundir idéias e formar opiniões.

Eu fico por aqui e espero que tenham gostado! 

Para mais informações:

Artigo na Wikipédia sobre Podcast:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Podcast>

Guanacast - O Podcast do Guanabara.info:
<http://www.guanabara.info>



LÁZARO REINÃ é usuário Linux, estudante C/C++, Lua, CSS, PHP. Integrante do EESL, ministra palestras e mini-cursos em diversos eventos de Software Livre.



Os 10 mandamentos do usuário

Por João Marcello Pereira

Complementando a matéria publicada na edição passada (Revista Espírito Livre, Nº 8), agrupei os 10 mandamentos fundamentais que todo usuário de computador deve seguir. São eles:

1. Farás cursos de informática antes de comprar computador em 10x em qualquer loja para aprender que não pode abrir arquivo PDF em um editor de textos;
2. Não abrirás nenhum arquivo sem antes passar o antivírus;
3. Não tomarás o tempo do teu técnico em vão com perguntas bobas por telefone – consulte o HELP do software, use o "man" ou o oráculo*;
4. Lembra-te do dia do sábado/domingo/feriado ou qualquer tempo disponível organizar teus arquivos. Trabalharás vários dias, mas guardarás um dia para o Backup ;
5. Não infectarás a máquina do teu próximo com vírus pelo MSN;
6. Não farás para ti senhas fáceis de esquecer;

7. Não chamarás o TÉCO** para consertar o teu computador. Não aceitarás os teus conselhos sem fundamento e jamais aceite o preço do serviço sem antes fazer um diagnóstico da máquina;
8. Não matarás arquivos de sistema tentando "limpar" o computador;
9. Honra tua responsabilidade quando apertar qualquer tecla e/ou alterar qualquer parâmetros de hardware sem o devido conhecimento;
10. Não dirás falso testemunho contra o teu técnico dizendo que antes dele mexer tudo funcionava "bonzim".

* <http://www.google.com.br>

** Técnico que só faz serviço ruim.



JOÃO MARCELLO PEREIRA é graduado em física (UFPI) e ciências da computação (UFPI), técnico em eletrônica (CEFET-PI), e especializando em segurança de redes de computadores (FACID). É profissional de informática, inventor, e professor de física (UAPI), informática (SENAC-PI), matemática e eletrônica.

The logo consists of the word "GO" in a large, bold, sans-serif font. The letters are black with a white fill. A thick, dark grey horizontal bar is positioned behind the letters, extending from the left edge of the 'G' to the right edge of the 'O'.

Google Go

Por Flávia Jobstraibizer

Não é de hoje que o Google vem inovando em tecnologias, e apostando no mercado mundial de software livre. Desde o final de 2007, por exemplo, três brilhantes programadores - como é usual na renomadíssima equipe da empresa - Robert Griesemer, Rob Pike e Ken Thompson começaram a desenvolver uma nova linguagem para atender a alguns projetos existentes. Em meados do meio do ano de 2008, um dos profissionais criou um compilador para a linguagem que gerava códigos em C. A partir daí a linguagem tomou realmente forma e no final de 2008, Ian Taylor começou a desenvolver independentemente um front-end para o então já batizado Go.

Foi divulgado pela equipe de desenvolvimento, que a linguagem estava sendo criada por conta de antigas frustrações dos desenvolvedores com linguagens já existentes e então decidiram pegar o que de melhor havia em cada uma delas e incluir no desenvolvimento do Go, que inicialmente foi construído para fazer parte de projetos internos do Google.

Uma das características da linguagem é a facilidade de programação, com tipagens dinâmicas e ao mesmo tempo, código compilado, o que torna a linguagem tão segura e eficiente

quanto qualquer linguagem compilada e tão fácil de programar como uma linguagem interpretada.

Quem programa ou já programou em C, terá surpresas, pois a linguagem possui muitas de suas características, embora suas sintaxes sejam em sua maioria muito diferentes. O Pascal também foi uma inspiração para o desenvolvimento da linguagem.

Um exemplo claro das mudanças do Go em relação ao C de onde foi baseado é no momento da declaração de variáveis como expressões.

Enquanto com C você declararia que: `int *x, y;` o que proporcionaria a x um ponteiro, mas não ao y, no Go a mesma declaração seria: `var x, y * int;`, o que informa que ambos parâmetros são ponteiros.

Outra novidade é o uso de `:=` para declarações curtas de argumentos, como por exemplo em C: `var x uint64 = 1;` em com o Go ficaria algo como: `x := uint64(1);`.

O Go não funciona em plataformas Windows. Foi criado e desenvolvido para ser utilizado com Linux, Unix, BSDs e Mac OS X, e embora a equipe divulgue que apóia desenvolve-

dores que estejam interessados em criar uma distribuição para Windows, até o momento não há mostras de que isso será de fato realizado. Possui licença BSD, e sua instalação é bastante simplificada.

Um dos pré-requisitos para a instalação do Go é o compilador gccgo, baseado no já famoso compilador GNU gcc. O pacote gccgo poderá ser baixado do repositório em: <svn://gcc.gnu.org/svn/gcc/branches/gccgo>. Existe ainda uma série de pré requisitos que seu sistema deve atender para receber o gccgo, porém atendidos estes (que podem ser informados no momento da instalação, o restante do processo é simplificado, como você pode ver a seguir:

```
svn checkout svn://gcc.gnu.org/svn/gcc/branches/gccgo
gccgo
mkdir objdir
cd objdir
./gccgo/configure --enable-languages=c,c++,go
make
make install
```

Como o gcc, o compilador gccgo funciona da mesma forma. Para criar um arquivo .go execute:

```
gccgo-c meuscript.go
```

Automaticamente e no mesmo diretório se- rá criado o arquivo **meuscript.o**. Para vincular os arquivos formando um executável, proceda da seguinte forma:

```
gccgo -o executavel meuscript.o
```

Para colocar o executável em funcionamen- to, será necessário informar o caminho para o di- retório onde se encontra a biblioteca de execução do Go, desta forma:

```
LD_LIBRARY_PATH=/usr/lib/gcc/1P da Máquina/pasta
com a versão
```

Voltando a instalação, é necessário ainda ter as bibliotecas C instaladas, o parser Bison e um edi- tor de texto, que o Google recomenda o ed. Você pode utilizar o editor de sua preferência.

Para criar o ambiente inicial de desenvolvi- mento do Go, certifique-se de que a variável de ambiente **\$GOBIN** ou **\$HOME/bin** está apontan- do corretamente para o path do compilador, exe- cutando o seguinte:

```
$ cd $GOROOT/src
$ ./all.bash
```

Se tudo correr bem, você obterá uma men- sagem como:

```
--- cd .. /test
0 known bugs; 0 unexpected bugs
```

Na próxima edição, vamos aprender a criar scripts com o Go. Até lá! 

Para mais informações:

Site oficial da Linguagem GO
<http://golang.org/>

Site pessoal Flávia Jobstraibizer
<http://www.flaviajobs.com.br>



FLÁVIA JOBSTRAIBIZER é analista de sistemas, atualmente gerente de projetos e trabalha na área de TI desde 1998. É autora de vários livros e artigos em revistas na área, entusiasta do software livre, instrutora de PHP e linguagem SQL, e mantém diversos projetos em andamento na área de software livre sendo um deles o Projeto Sons para deficientes visuais.



Por que o cidadão consciente deveria optar pelo software livre

Parte 2 - Pensamento livre e dispersão do conhecimento

Por Paulo de Souza Lima

Sanja Gjenero - sxc.hu

Essa situação se replica por vários âmbitos, mas vamos nos restringir à questão do direito autoral. Qualquer um faz photocópias de livros em faculdades, até que alguém diga que não pode. A maioria compra filmes piratas em camelôs. Todos os que têm acesso à internet, de alguma forma fazem, ou já fizeram, o download de conteúdo protegido por direitos autorais, conscientemente ou não, dessa questão legal. E não pararão até que interiorizem o conhecimento da lei e das consequências, para si e para a sociedade, se transgridirem essa lei. Segundo um estudo publicado pelo IDGNow!, cerca de 60% dos programas de computador utilizados por pessoas físicas no Brasil, em 2008, era pirata. E essa situação continuará indefinidamente, se o conhecimento não for difundido. Isso é ruim para os detentores de patentes, mas é pior para os defensores da difusão do conhecimento, e muito pior para a sociedade e para as gerações futuras.

É ruim para os detentores de patentes e defensores da apropriação do conhecimento, porque seus lucros serão diminuídos, seus méto-

dos questionados, e a sociedade tenderá a voltar-se contra eles se atitudes mais enérgicas e frequentes acontecerem. Não há como impedir que seu modelo fracasse, e isso parece ser apenas uma questão de tempo, como a história tem demonstrado. No entanto, como o objetivo principal é o lucro, não o fornecimento e disseminação de tecnologia, é provável que abandonem o modelo, e criem um outro, quando os custos se tornarem altos demais para manterem o negócio lucrativo. É ruim para os defensores da difusão do conhecimento porque deixa a sociedade estagnada, presa e acomodada a um modelo estanque, mas dominante devido à disseminação, ainda que ilegal, de parte do conhecimento proprietário. Momentaneamente, isso é benéfico para os defensores da apropriação do conhecimento, mas essa situação não pode se sustentar indefinidamente, já que o modelo exige prazos de obsolescência planejada cada vez menores de forma a sucatear versões antigas para substituí-las por novas para garantir as margens de lucro. Isso gera montanhas cada vez maiores de lixo tecnológico e um enorme problema ambiental que ninguém, ainda, sabe como resolver. A estagnação, por sua vez, impede a transformação e o avanço do conhecimento. O modelo estanque dominante impede a livre expressão da criatividade, inerente aos jovens, e retarda o desenvolvimento das gerações futuras. O problema ambiental gerado pela obsolescência planejada também será cobrado deles.

Por que os movimentos ditos “livres”, em especial o do software livre, devem ser vistos como movimentos político-ideológicos? Uma das maiores críticas de vários colaboradores do software livre, geralmente os que estão envolvidos em seu desenvolvimento ou na implantação de sistemas, é a excessiva politização e a tentativa de certos indivíduos de tornar a questão ideológica, e não puramente técnica. Esse cisma, em finais da década de 1990, levou à criação de um movimento paralelo chamado de “código aberto”, ou “open source”. Ocorre, no entanto,

que aqueles que pensam que a abordagem deveria ser puramente técnica, vêm apenas uma pequena parte de um problema que é imensamente maior. Se o conhecimento deve ser aberto apenas para permitir que seja auditado ou reutilizado por outros, onde colocaremos as montanhas de lixo tecnológico, que a indústria insiste em criar, todos os anos, para garantir que seus lucros cresçam indefinidamente. Isso não é problema do desenvolvedor, já que ele é apenas pago para fazer o que lhe mandam, sem questionar se o mundo onde ele vive está sendo destruído pela própria empresa que lhe paga?

A questão da difusão do conhecimento é uma questão filosófica, política e ideológica, muito mais do que técnica. Antes de sermos desenvolvedores, engenheiros, técnicos, filósofos ou professores, somos todos seres humanos. A cultura de apropriação, posse e consumo está tão impregnada em todos nós, que sequer temos senso crítico de avaliar se o que acreditamos é bom para nós e para nossos filhos, ou não. Simplesmente acreditamos que é bom ter dinheiro, sucesso, o smartphone da moda, a última versão do software mais popular, ou o computador com os recursos tecnológicos de uma nave espacial, mas raramente avaliamos o que isso influí no resto da sociedade. Isso é um problema da “sociedade”, não nosso. A “sociedade”, personificada na figura do “governo”, ou das “organizações” tem de resolvê-lo, como se cada um de nós não fôssemos parte dessa mesma sociedade agonizante. Alguém inventará uma tecnologia milagrosa que nos salvará, pensamos. Raramente pensamos que, com nossas atitudes, podemos fazer o que nos cabe como integrantes dessa sociedade, pensando que, talvez, não tenhamos força suficiente para mudar nada. Além do mais, todo mundo faz igual, todo mundo usa pirata, todo mundo usa o PPT, o XLS e o DOC, é tão cômodo, porque abandonar essa comodidade em favor de uma sociedade melhor e mais justa, uma utopia? Deixemos que nossos filhos e netos resolvam esse “salseiro” que nós criamos.

Quando se utiliza um produto protegido por direitos autorais, aceita-se uma regra implícita que diz mais ou menos o seguinte: "eu, detentor dos direitos autorais do produto, digo que você cliente, comprador, consumidor, poderá utilizá-lo da maneira que eu diga, nas condições que eu diga, pelo prazo que me aprovou e você tem somente o direito de escolher comprá-lo e submeter-se às minhas condições. Os subprodutos gerados por você com esse produto não são exclusivamente seus, mas meus também, e você não pode utilizá-los para si sem minha autorização. Você pode distribuir a sua parte do conhecimento ou subprodutos gerados por esse produto, por você, mas eu definirei o que é seu e o que é meu. Você está sujeito às minhas leis, às minhas normas e à minha vontade unilateral e aceita de bom grado essa condição". O interessante é que, mesmo que não se tenha pago pelo produto e use uma cópia pirata, a regra continua valendo, porque o usuário ajuda a ampliar a base de apoio e de usuários desse produto, gerando uma demanda por subprodutos derivados dele, perpetuando assim, a influência desse produto na sociedade. Mesmo que um produto não tenha a hegemonia de seu mercado, ele é subproduto de algum outro produto que, na cadeia produtiva, inexoravelmente terminará ou terá forte influência de algum produto hegemônico. Raríssimos são os casos de produtos que não têm a influência de algum tipo de produto proprietário em sua cadeia de produção.

Por outro lado, quando se utiliza um produto cujo conceito foi desenvolvido sob a égide da

colaboração mútua e da liberdade do conhecimento, aceita-se tão somente uma regra explícita: "você pode fazer o que quiser, desde que mantenha essa mesma regra nos produtos que desenvolver". Isso tem implicações enormes: um software pode ser desenvolvido, mas nunca terá códigos maliciosos porque tem toda uma comunidade de "auditores" controlando o seu desenvolvimento. Um produto pode ser fabricado por qualquer pessoa que queira e as peças de reposição serão abundantes e sempre compatíveis com os demais componentes. Um carro poderia ser fabricado em casa a custos baixíssimos, com toda tecnologia disponível, com peças disponíveis na loja de peças da esquina. Remédios não seriam caríssimos e restritos a poucos sortudos que podem pagar, pois poderiam ser fabricados por qualquer laboratório, em qualquer lugar do mundo. Alimentos poderiam ser mais saudáveis, já que a sociedade poderia auditar, facilmente, as receitas e fórmulas dos fabricantes de alimentos.

O movimento do software livre e o desenvolvimento colaborativo, ambos baseados na difusão do conhecimento, têm mostrado, ao longo dos últimos trinta anos, que podem tornar-se a base de transformações na nossa sociedade. Mas, a próxima pergunta, com certeza, seria: mas como alguém sobreviveria se simplesmente divulgasse sua ideia ao mundo, sem a menor perspectiva de retorno do seu esforço intelectual? A resposta não é tão complexa como parece. A que é, normalmente, dada pelas empresas de software livre é que eles não lucram com o produto, em si, mas com os serviços agregados a esse produto. Do ponto de vista de um software, isso parece aceitável, mas, e do ponto de vista de um fabricante de veículos, por exemplo? Que vantagens ele teria em abrir suas tecnologias? A primeira vantagem seria que ele não teria mais a responsabilidade total na gestão de pós-venda. Uma vez

“ Deixemos que nossos filhos e netos resolvam esse "salseiro" que nós criamos? ”

Paulo de Souza Lima

que a tecnologia disponível poderia ser utilizada por qualquer um, então, qualquer um poderia produzir as peças de seus veículos, qualquer um poderia se tornar um especialista nessa tecnologia e qualquer um poderia oferecer serviços de suporte. A questão da garantia deveria, então ser totalmente revista. Os preços tenderiam a baixar e o conhecimento da manutenção e da construção dos veículos seria pulverizada a milhões de técnicos ao redor do mundo, pequenas montadoras surgiriam, mas os interesses das grandes montadoras poderiam ser resguardados pela capacidade de investimento em plantas maiores e com mais recursos tecnológicos, devido à capacidade de investimento. As vendas seriam regionalizadas, mas a empresa perderia mercado? Pouco provável. A estrutura para se construir uma linha de produção automobilística é extremamente cara e os prazos de retorno do investimento são bastante grandes. A qualidade dos produtos não fabricados pelas montadoras seriam de responsabilidade dos próprios montadores menores, auditados pela sociedade através de órgãos reguladores. As melhorias tecnológicas seriam difundidas para todos os outros montadores, fazendo com que carros melhores surgissem através da discussão das ideias dos projetistas com toda a sociedade. Os próprios veículos poderiam ser construídos com materiais mais duráveis e “atualizados” com as novas tecnologias que fossem surgindo da rede de colaboradores. Os materiais substituídos poderiam ser projetados para serem reciclados. Uma enorme rede de pequenas empresas surgiria em torno dessa tecnologia, gerando empregos e dividindo responsabilidades. Os enormes custos com advogados seriam consideravelmente diminuídos, isso só para dizer algumas poucas vantagens. A estrutura criada para a proteção dos direitos autorais é extremamente cara e ineficiente. Enfim, as possibilidades são limitadas apenas à nossa imaginação.

Neste artigo, procurei mostrar porque o conceito ideológico e político que o software livre e do “produto livre” tem não deve ser abandonado

e, ao contrário, deve ser potencializado. A abrangência do conceito vai além do software, e muito além das consequências que podemos imaginar. O movimento do software livre é apenas a ponta de um imenso iceberg, que poderá transformar toda a nossa sociedade. Cada um de nós pode ajudar nessa mudança, na sua medida, “internalizando” o conhecimento que nos está disponível. Nossa atitude mostrará o quanto aceitamos e aplicamos esse conhecimento. Atitudes com foco no bem comum fatalmente nos levarão à utilização e disseminação do software livre e suas ideias. Atitudes com foco no nosso próprio umbigo, nos levarão a utilizar o que nos for mais conveniente. Não estou pregando a morte dos produtos proprietários ou o fechamento das empresas capitalistas. Estou propondo apenas uma pequena mudança de atitude de cada cidadão, com relação ao que julga ser melhor para si, para seus familiares e para sua sociedade. Estou sugerindo uma pequena reflexão que não tem custo, mas, cujo resultado pode mudar muita coisa. Estou procurando demonstrar como nós, pessoas comuns, podemos fazer alguma coisa para melhorar nosso mundo, contribuindo para resolver os graves problemas que o afetam hoje, cuja conta será paga por nossos filhos e netos. 

Para mais informações:

Artigo na Wikipedia sobre Software Livre
http://pt.wikipedia.org/wiki/Software_Livre

Artigo na Wikipedia sobre Pirataria
http://pt.wikipedia.org/wiki/Pirataria_moderna



PAULO DE SOUZA LIMA é técnico em eletrônica formado pelo CEFET/MG, bacharel em administração pela UFPR e estudante de história e filosofia autodidata. Autor do blog Alma Livre onde discute sobre software livre, cidadania, ética, filosofia e sociedade. Utiliza software livre desde 1998 e, desde 2004, divulga e incentiva o uso dele por empresas, governo e sociedade.



Tecnologia da informação e as escolhas críticas

Por Fernando Leme

"A cidade é tanto do mendigo quanto do policial

Todo mundo tem direito à vida, todo mundo tem direito igual

Travesti, trabalhador, turista

Solitário, família, casal

Todo mundo tem direito à vida, todo mundo tem direito igual"

Rua da passagem (trânsito)
Lenine

As mais recentes denúncias envolvendo o governo de José Roberto Arruda (DEM) no DF trouxeram à tona uma questão fundamental àqueles preocupados com o interesse público, qualidade da educação e com a destinação apropriada do dinheiro público, especialmente na área de tecnologia da informação. Vamos por partes.

O conceito de commons no conceito de público

O conceito de commons, de acordo com o WordNet, é "espaço público destinado ao uso coletivo". Esta acepção foi tomada de empréstimo pelo Direito ganhando contorno específico e relacionando-se diretamente às decisões reiteradas das Cortes e aos usos e costumes ingleses e, mais recentemente, no Creative Com-

mons, entendendo-se a expressão como o repositório de cultura (arte em geral, técnica, informática, etc) naturalmente apropriado por gerações seguintes e transformado por elas.

Conclui-se assim que é possível e positivo que exista um núcleo fundamental de produção humana que esteja disponível à todos e que sirva de alicerce e horizonte à educação e ao desenvolvimento. O software livre conforma-se de maneira especial com esse ideário. Suas liberdades fundamentais permitem que aprendizes "subam no ombro de gigantes" ao iniciar seu trabalho, impulsionando a qualidade dos produtos e a evolução humana como um todo.

O Estado Democrático e Social de Direito em que vivemos tem como pressuposto a

criação de uma sociedade livre, justa e fraterna. Ideal que, longe de ser poesia, é um objetivo a ser perseguido por todos aqueles que lutam pela criação de um mundo mais justo. Este Estado traz consigo a necessidade de tornar público tudo aquilo que tem potencial para nos fazer atingir este objetivo; não é por outro motivo que todos os processos são públicos (em regra), que exigimos licitações, que a Legislação e a prestação de contas dos diversos entes estatais (governo federal, estados e municípios) devem ser e estar disponíveis ao acesso de todos.

Enquanto amplia-se a preponderância de relações mediadas pela informática, amplia-se proporcionalmente a necessidade da busca de soluções livres, públicas, que sejam o alicerce das políticas de Estado. Aí é que está o problema.

A influência do poder econômico sobre as escolhas políticas

Do ponto de vista teórico ninguém nunca dirá que prefere pagar por alguma coisa se é possível obter outra melhor de graça. Esta, que é uma das grandes vantagens do software livre, é também a origem de sua fraqueza quando o consideramos diante de relações políticas nem sempre pautadas pelo mais puro interesse público.

Durval Barbosa, autor da

denúncia e das gravações envolvendo o governo do DEM no DF, acabou por citar uma série de empresas, dentre as quais a responsável pelos produtos Microsoft no Brasil, que teriam financiado campanhas e possivelmente esquemas de corrupção em troca de "benefícios futuros". A imaginação se encarrega de entender.

A iniciativa privada tem todo o direito de competir em quaisquer áreas que o Estado lhe outorga esta possibilidade. Mas há outras em que a competência para atuar deve ser de ambos. Do empresário privado, em busca da maximização do lucro, e do gestor público, em busca da máxima racionalidade no uso dos recursos e no maior benefício social possível. É óbvio que existem e existirão soluções tecnológicas específicas, possivelmente privadas, competindo em regras comuns de mercado, devidamente reguladas e pagando impostos, mas existem e existirão também áreas em que uma alternativa livre estará disponível ao cidadão, trazendo consigo todos os benefícios da liberdade.

O software apartidário

O público, o cidadão médio, não está atento a uma batalha de bastidores, em que sua educação, sua liberdade e seu dinheiro são postos em jogo. Não estava atento quanto à batalha inglória que acabou por reconhecer o OOXML como um

padrão ISO e não está atento quando uma grande empresa de informática financia partidos políticos em troca de favores na compra e contratação de seus serviços.

Deve-se reconhecer dois grupos aqui. A comunidade em torno do Software Livre é apartidária, apolítica. Está preocupada com o desenvolvimento e a divulgação do produto que usam e em que acreditam. O cidadão, por outro lado, deve reconhecer quais pessoas e partidos estão envolvidos com a busca da liberdade e autonomia em informática. Quais os responsáveis pelas políticas públicas que permitirão que haja descentralização dos fornecedores de produtos e serviços de TI e consequente distribuição da renda, aumento da competitividade e desenvolvimento.

Ou, parafraseando Lenné: Todo mundo tem direito ao software e todo mundo tem direito igual. 



FERNANDO LEME é escritor, músico e professor.

Particularmente influenciado por questões relativas ao software e cultura livres, sociologia e filosofia do direito. Escreve

regularmente para o blog "Universo Fer", <http://fernandohleme.wordpress.com>.

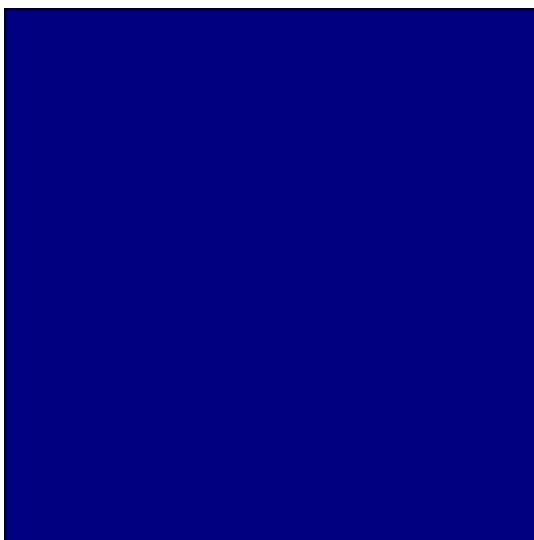


Criando tecidos no Inkscape

Por Carlos Eduardo Mattos da Cruz

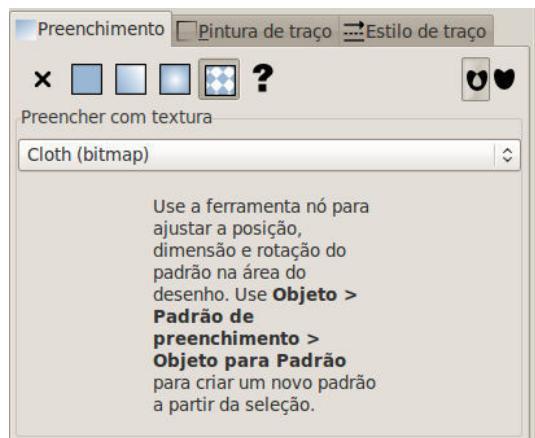
Neste tutorial vou demonstrar como é simples criar a ilusão de tecido utilizando a ferramenta editar cores do nosso software de desenho vetorial favorito o Inkscape.

Primeiro vá na caixa de ferramentas e selecione a ferramenta Criar retângulo ou quadrado ou digite F4. Crie um quadrado de 10 cm x 10 cm, pinte da cor que desejar, no meu caso escolhi azul escuro.

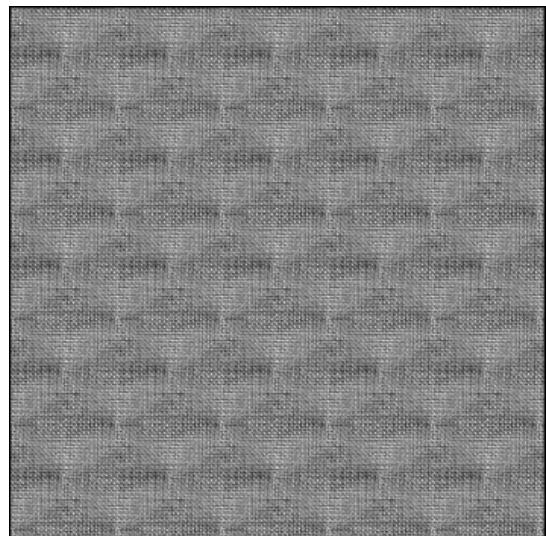


Agora duplique o quadrado, indo ao menu editar/duplicar ou simplesmente apertando as teclas CTRL + D. Na ferramenta editar cores na aba de preenchimento clique no botão pa-

drão, e escolha a opção Cloth (bitmap).



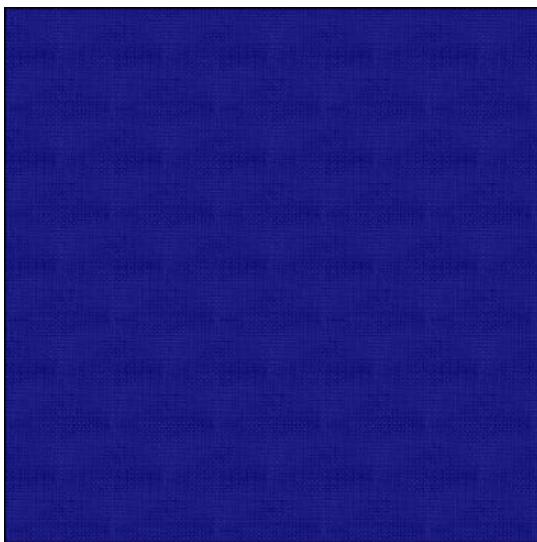
O resultado será este.



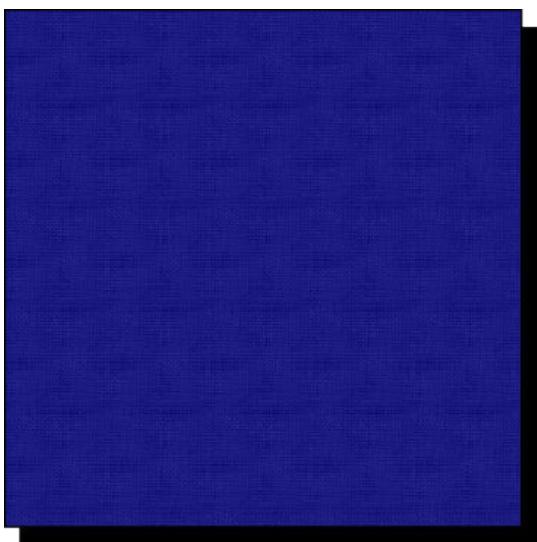
Para podermos dar a ilusão de tecido diminuímos a opacidade do padrão para 20% na ferramenta editar cores.



Veja o como fica o efeito.



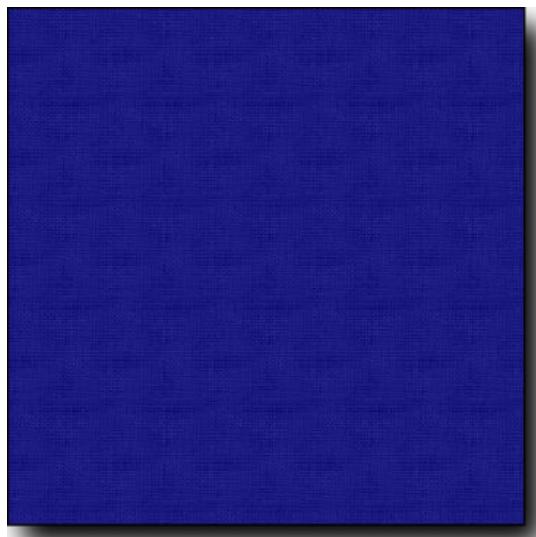
Para dar mais realismo, duplicamos mais uma vez o quadrado e agora o pintamos de preto e o deslocamos um pouco para a direita e para baixo e com a tecla end o jogamos para traz de nosso tecido.



E com a ferramenta borrar do editor de cores damos profundidade ao tecido com um sombra.



Veja o resultado final.



Para mais informações:

Site oficial Inkscape

<http://www.inkscape.org/>



CARLOS EDUARDO MATTOS DA CRUZ - CADUNICO - atua a 18 anos como designer e a dois anos utiliza somente software livre em suas criações. É membro dos grupos LINUERJ, Debian RJ e SLRJ. Idealizador do GNUGRAF [<http://gnugraf.org>].

SVG: GRÁFICOS PARA TODOS

Por Luiz Eduardo Borges

Na primeira parte do artigo “Computação Gráfica e Software Livre” (edição nº 5) vimos que as imagens bidimensionais normalmente são representadas seguindo duas formas: mapa de bits (também conhecido como raster) ou vetorial e que existem vários formatos abertos de arquivo para armazenamento, entre eles, o SVG.

SVG (Scalable Vector Graphics) é um formato aberto, baseado no XML, que descreve imagens vetoriais, na forma de estruturas compostas por instruções de alto nível que representam primitivas geométricas. O formato foi proposto pelo W3C (World Wide Web Consortium), a entidade que define os padrões vigentes na Internet, como o HTML e o próprio XML.

Recursos

Arquivos SVG pode armazenar vários tipos de informações vetoriais, incluindo polígonos básicos, que são representados linhas que delimitam uma área fechada, tais como retângulos, elipses e outras formas simples. Além disso, ele também suporta caminhos (paths), que são figuras, com preenchimento ou não, compostas por linhas e/ou curvas definidas por pontos, que são codificados através de comandos de um caractere (“L” significa “Line To”, por exemplo) e um par de coordenadas X e Y, o que gera um código muito compacto.

Texto unicode pode ser incluído em um arquivo SVG como XML, com efeitos visuais, e a especificação inclui tratamento de texto bidirecional, vertical e seguindo caminhos curvos. O tex-

to pode referenciar arquivos fontes externos, mas para amenizar o problema do texto não aparecer corretamente em sistemas aonde a fonte externa não exista, existe uma fonte interna, que está sempre disponível.

As figuras geométricas, caminhos e texto podem ser usados como contornos, internos ou externos, que pode ser pintados com três tipos de preenchimento: cores sólidas, que podem ser opacas ou com transparência, gradientes, que podem ser lineares ou radiais ou padrões, que imagens raster ou vetoriais que repetem ao longo do objeto. Tantos os gradientes quantos os padrões podem ser animados.

O SVG também permite que o autor inclua metadados com informações a respeito da imagem, tais como título, descrição e outros, com o objetivo de facilitar a catalogação, indexação e recuperação dos arquivos.

Automação

Todos os componentes de um arquivo SVG pode ser lidos e alterados usando scripts da mesma forma que o HTML, tendo como padrão a linguagem ECMAScript e pode tratar eventos de mouse e teclado, o que, junto com hyperlinks, permite adicionar interatividade aos gráficos.

O formato também suporta animação através do ECMAScript, que pode transformar os elementos da imagem e temporizar pela linguagem ou de recursos próprios do SVG para isso,

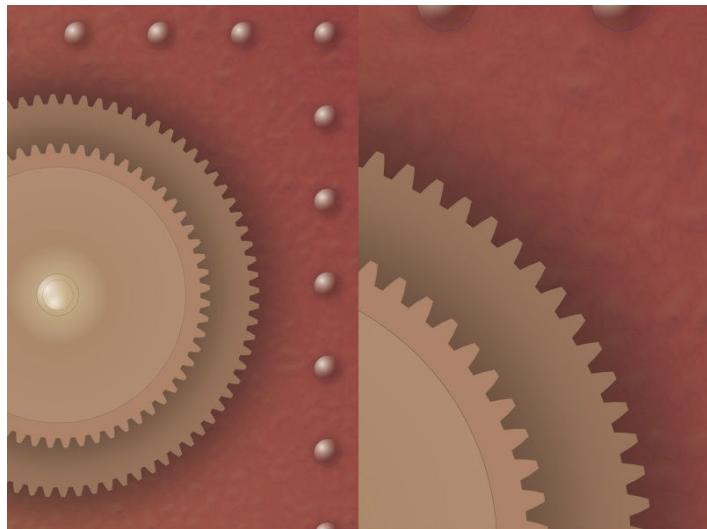


Figura 1: SVG não perde a resolução com zoom, pois são imagens vetoriais

usando tags, embora a recomendação do W3C seja usar o SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language), linguagem baseada também no XML que tem como meta descrever apresentações multimídia, incluindo temporização, leiaute, transições, animações e outros recursos.

Filtros

Para o SVG, filtros são conjuntos de operações gráficas que são aplicadas a um determinado gráfico vetorial, para produzir uma imagem raster com o resultado.

Tais operações gráficas são primitivas de filtro, geralmente realizam uma forma de processamento de imagem, como por exemplo o efeito Gaussian Blur, e por isso, geram um bitmap com transparência (padrão RGBA) como saída, que é regenerado se necessário (e uma mudança de resolução, por exemplo). O resultado de uma primitiva pode ser usado como entrada para outra primitiva, permitindo a concatenação de várias para gerar o efeito desejado.

Softwares livres que suportam SVG

O editor de gráficos vetoriais **Inkscape** adota o SVG como formato nativo. O aplicativo fornece muitos recursos para lidar com imagens vetoriais. Já o editor de imagens raster **GIMP** po-



Figura 2: O Inkscape adota o SVG como formato nativo

de importar e exportar para o formato.

No **Blender**, arquivos SVG podem ser usados como caminhos e através de extrusão gerar objetos tridimensionais. O browser **Mozilla Firefox** oferece suporte limitado ao formato para visualização. Já o **BrOffice.org Draw** precisa usar extensões para suportar o formato.

As interfaces gráficas **GNOME** (através da biblioteca **Cairo**) e **KDE** aceitam SVG para elementos como ícones. A grande vantagem oferecida pela imagem vetorial neste contexto é capacidade de adaptar a diversas resoluções de monitor.

Para mais informações:

[Site do SVG no W3](http://www.w3.org/Graphics/SVG/)

<http://www.inkscape.org/>

[Site oficial Inkscape](http://www.ark4n.wordpress.com/)

<http://www.ark4n.wordpress.com/>



LUIZ EDUARDO BORGES é autor do livro Python para Desenvolvedores, analista de sistemas na Petrobras, com pós graduação em Ciência da Computação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e criou o blog Ark4n [<http://ark4n.wordpress.com/>].

O mais lindo e colaborativo dos projetos

Por Clayton Lobato

lissalou66 - flickr.com

Bom pessoal, 2h da madrugada e eu não poderia deixar passar em branco um dos mais incríveis projetos colaborativos do mundo, o BRAILLE.

Não é novidade que tenho uma relação íntima com o processo de inclusão de pessoas e que tenho uma realidade de convivência com o Braile por conta de minha filha, que é deficiente visual, e hoje farei uma relação do Sistema Braile com todo o processo evolutivo de pessoas com deficiência visual e a história do colaborativismo no mundo.

Em 4 de janeiro de 1809, nasceu no interior da França, uma das pessoas que ajudaria a tornar o mundo melhor, Louis Braille, (foto ao lado).

Por conta de um acidente na oficina de seu pai, Luis perdeu a visão quando ainda criança pela infecção que se espalhou do olho esquerdo para o direito. Aí iniciou o que acredito ser o mais lindo e incrível projeto colaborativo do mundo e que realmente fez,



Figura 1: Luis Braille

“...dói muito, quando as pessoas que se dizem entendidas no assunto têm o discurso político infame e irresponsável...”

Clayton Lobato

faz e fará a diferença na vida de um número muito maior de pessoas no mundo que podemos imaginar, inclusive a minha e a sua ‘O SISTEMA BRAILE DE ESCRITA E LEITURA em relevo, para pessoas com limitações visuais’.

O primeiro ato de incrível coragem foi por parte do pai de Luis Braille, Simon-René Braille e do Padre Jacques Palluy que acreditaram em sua capacidade e o matricularam em uma escola regular. Estamos falando de 1800 e alguma coisa, algo em torno de 200 anos atrás. Luis se destacou tanto com o aprendizado das coisas que ouvia que na escola foi escolhido, em alguns momentos, como líder da turma. Ele tinha menos de 10 anos de idade.

Abro aqui uma janela para o desabafo de um pai que luta pela educação de sua filha... Dói muito, na alma, quando alguém olha para minha filha e fala como se ela fosse incapaz de desenvolver certas atividades como: andar de bicicleta, to-

car algum instrumento, cantar, brincar ou mesmo aprender, sendo que no mundo, TODOS, absolutamente TODOS temos algum tipo de limitação, seja de entendimento, motor, auditivo, visual ou de caráter. E dói muito mais quando as pessoas que se dizem entendidas no assunto têm o discurso político infame e irresponsável, tratando pessoas que consideram o sub-produto da sociedade como lixo, colocando-os de forma irresponsável em prédios velhos, condenados pela Defesa Civil, Corpo de Bombeiros e achando que devem ser tratados como Deuses por ocuparem cargos públicos. Acordem! Vocês não são nada diante da capacidade de superação que pessoas que têm algum tipo de limitação possuem. Outra situação... Quando chegamos a alguma escola para matricular nossos filhos e a resposta é “PAI, não estamos preparados para atender seu filho, mas existe algum lugar que possa..”Caraca, em 1800 puderam, quiseram e fizeram.

Estamos vivendo onde? no mundo do retrocesso?

Voltando ao Louis... Aos 10 anos, Louis foi convidado para ingressar no Instituto Real de Jovens Cegos, fundado por Valentin Haüy, uma das primeiras pessoas a se interessar pelos cegos, promovendo uma intensa campanha de sensibilização pública, para as suas necessidades e dedicando-se à investigação de técnicas que permitissem a sua educação e integração sócio-profissional.

Em 1771, assistiu a uma representação teatral feita por jovens cegos. Ficou chocado com a forma desrespeitosa e chocante como foram recebidos. Decidiu, à exemplo do que tinha feito Charles-Michel de l'Epée (1712-1789) para os surdos-mudos, fundar uma instituição que promovesse a dignificação e a educação daqueles jovens.

Com aquele objetivo, fundou em Paris a primeira escola francesa para cegos, e uma das primeiras da Europa, que se tornaria mais tarde o Institut National des Jeunes Aveugles, ainda existente. Preparou materiais de leitura para cegos e promoveu a adaptação de técnicas que permitissem o trabalho dos mesmos numa diversidade de tarefas.

Observem a evolução de uma sociedade por conta do colaborativismo, da capacidade de interagir entre os seres. Por isso acredito que o Braile

é o mais incrível de todos os projetos colaborativos que existem.

A primeira tentativa de leitura eram letras grandes em alto relevo, mas tínhamos o problema da escrita. Louis aprendeu o método nos livros da biblioteca de Haüy e percebeu que o método era lento e pouco prático e escreveu na ocasião "Se os meus olhos não me deixam obter informações sobre homens e eventos, sobre idéias e doutrinas, terei de encontrar uma outra forma."

Com 12 anos, conheceu a escrita noturna ou Serre, apresentada pelo Capitão Reformado da artilharia francesa Charles Barbier. Este método era baseado em método de comunicação tátil que usava pontos em relevo dispostos em um retângulo. Com isso, Braille esforçou-se para simplificar o código nos dois anos seguintes e desenvolveu um método baseado em uma célula com três pontos de altura por dois de largura. Aos 15 anos Braille terminou o desenvolvimento do método e pouco depois passou a ensinar no Instituto e em 1829 publicou o método que até hoje permanece praticamente o mesmo.

Observando o processo de criação do Braille, só posso agradecer ao seu Pai Simon-René Braille, ao Padre Jacques Palluy, ao Fundador do Institut Royal des Jeunes Aveugles de Paris Valentin Haüy,

Ainda hoje as pessoas tratam aqueles que possuem algum tipo de limitação como coitados...

Clayton Lobato

ao Capitão Charles Barbier e a todos que colaborativamente possibilitaram o desenvolvimento de um método de comunicação mundial, nascido no interior da França e que muda a vida de um grupo de pessoas tão capazes e em alguns momentos até mais capazes que muita gente que se acha "normal".

Ainda hoje as pessoas tratam aqueles que possuem algum tipo de limitação como coitados, que não podem sonhar, crescer, construir. Acreditam, com as ferramentas corretas e aplicados os métodos adequados, respeitando suas necessidades, eles farão bem mais que nós mesmos, pela sua determinação e vontade de viver. Algo que nos falta em alguns momentos.

Existem milhares de Louis Braille, Charles Barbier, de Jacques, de Marias, Josés, Carlos que estão desenvolvendo coisas legais e que realmente estão fazendo a diferença na vida das pessoas, simplesmente pelo amor e a capacida-

de que poucos tem em interagir, evoluir, construir e mudar a realidade a sua volta, "o verdadeiro colaborativismo".

Aí me perguntam o que estou fazendo neste sentido, na próxima edição veremos o Projeto Alice.

Agradeço aqui a todos que colaboraram para esta matéria. Aos meus filhos que me ensinam a superar todos os dias as barreiras e acreditar em um mundo melhor, em especial a Alice. Adriana e Silmara pela ajuda com o texto, ao site http://pt.wikipedia.org/wiki/Louis_Braille de onde busquei informações sobre o Braille e todos que ajudam a construir um mundo melhor. 



CLAYTON LOBATO
é Membro da comunidade do SL há mais de 10 anos, atuou por anos com administração de tecnologias livres e consultor de segurança. Hoje dedica-se ao Projeto Alice.



Por Otávio Gonçalves de Santana

A Sun Microsystems é uma empresa reconhecida graças a seus casos sucesso com projetos open source, tais como as tecnologias Java, OpenSolaris, MySQL, OpenOffice.org, Netbeans, Glassfish, VirtualBox, entre outros em todo o mundo.

Com o intuito da comunicação entre estudantes do mundo todo, a Sun Microsystems criou o OSUM, Open Source University Meetup, que é uma comunidade para universitários e desenvolvedores. Voltada para projetos de Software Livre e Open Source da Sun, seus membros podem aprender sobre as mais

recentes tecnologias de código aberto de uma maneira divertida e atraente.

O OSUM possui seu site dividido por grupos com interesses em comum, como por exemplo mesma tecnologia a ser estudada, mesmo país, mesma instituição de ensino (incluindo dezenas de universidades brasileiras), etc., sendo possível visualizar o perfil de cada grupo. O site conta com ferramentas como fóruns de discussões nas páginas web de cada grupo, sistema de mensagens internas e um grande chat com todos os usuários online. É possível entrar em contato com usuários avançados em

Faculdade Area1
Criado por Otávio Gonçalves de Santana (OSUM Leader)
Exibir grupo

Informações
Conheça as novidades, últimas notícias e curiosidades da Faculdade Area1.
Site: <http://area1.itec.br/>
Local: Brasil
School: Faculdade Area1
OSUM Leader: Otávio Gonçalves de Santana
Membros: 65
Última atividade: 28 Out

Cards de Teste
+ Adicionar Texto - Adicione texto, HTML, vídeos, fotos ou quaisquer widgets de terceiros aqui.

Fórum de discussão
Como foi na Feira de Formandos
Iniciado por Otávio Gonçalves de Santana 16 Out.
Blender Day Bahia na nossa faculdade dia 8 de agosto de 2009
Iniciado por Otávio Gonçalves de Santana 13 Ago.
Mini-curso 11 de Agosto de 2009
Iniciado por Otávio Gonçalves de Santana 13 Jul.

Cards de Respostas (2 comentários)
Adicione um comentário
Adicionar comentário

Figura 1 - Portal do OSUM

Ekaaty Linux
Criado por Otávio Gonçalves de Santana (OSUM Leader)
Exibir grupo

Informações
O Grupo Ekaaty Linux abordará assuntos referentes a este fácil e rápido Sistema Operacional. Trazerão sempre informações e dicas para o uso do SO.
Site: <http://www.ekatty.org/3>
Local: Brasil
School: Special Interest Group
OSUM Leader: Otávio Gonçalves de Santana
Membros: 40
Última atividade: 28 Out

Cards de Teste
+ Adicionar Texto - Adicione texto, HTML, vídeos, fotos ou quaisquer widgets de terceiros aqui.

Fórum de discussão
Como foi na Feira de Formandos 2009
Iniciado por Otávio Gonçalves de Santana 16 Out.
Ekaaty no Freedom day 2009
Iniciado por Otávio Gonçalves de Santana 21 Set.
Apresentação do Ekaaty para o Colégio Estadual Luis Viana
Iniciado por Otávio Gonçalves de Santana 18 Ago.

Cards de Respostas (12 comentários)
Adicione um comentário
Adicionar comentário

Figura 2 - Portal do OSUM

The screenshot shows the homepage of Project Kenai. At the top, there's a navigation bar with links for 'Log In', 'Join Now', 'Help', and 'Jump to...'. Below the header, there's a 'GET ENGAGED!' section with a brief introduction and a 'JOIN NOW' button. To the right, there's a 'SITE NEWS' section with a link to 'More news...'. Below these are sections for 'PROJECT TAGS' (including Java, C/C++, .NET, Python, PHP, MySQL, Subversion, etc.) and 'FORUM POSTS' (with recent posts like 'Code block problems in Forum posts' and 'INICIO DE COLABORACIÓN'). On the right side, there's a 'PROJECTS' section listing three projects: 'Campbell Prediction System', 'Proteus Intelligent Processes Project', and 'Java EE Patterns And Best Practices'. At the bottom, there's a footer with links for 'Home', 'My Page', 'Projects', 'People', 'Contact Us', 'Join Now', and 'Documentation', along with various logo icons.

Figura 3 - Projeto Kenai

tecnologias como Java e tirar dúvidas sobre problemas de difícil solução. Também é possível organizar e ficar sabendo de alguns eventos relacionados a Sun ou ao software livre na sua região, ou então na Internet com a Webinars.

Outro projeto da Sun muito interessante é o Projeto Kenai, que é um site para a hospedagem gratuita de projetos de código aberto. No site, os sistemas de controle Mercurial e Subversion são habilitados, permitindo o rastreamento de temas e fóruns, além de outros recursos. A intenção é a criação de um local para promover e aumentar as comunidades de código aberto em que todos possam controlar.

Se você é um estudante ou entusiasta por tecnologias open source, o OSUM e o Kenai são duas ótimas opções para estar interagindo

com ideias, participando de eventos e até mesmo desenvolver softwares de forma colaborativa ou liderando um projeto inédito.

Para mais informações:

Site OSUM

<http://osum.sun.com>

Site Projeto Kenai

<http://kenai.com>

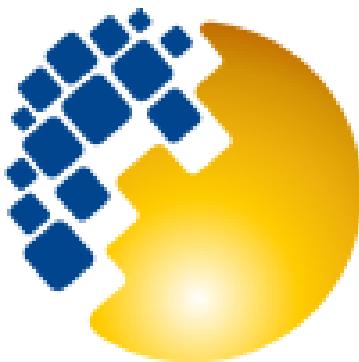


OTÁVIO GONÇALVES DE SANTANA é Graduando em Engenharia de Computação e Líder da célula de Desenvolvimento da Faculdade Area1, Desenvolvedor em solução Open Source, membro da equipe Ekaaty Linux. Profile no OSUM:
<http://osum.sun.com/profile/OtavioGoncalvesdeSantana>

Na VirtualLink você encontra desde Treinamentos Oficiais em Linux até as melhores soluções em TIC do mercado.

VirtualLink
Soluções e Treinamentos em Linux

www.virtuallink.com.br



comunidade sol software livre

Por Tiago Eugênio de Melo

No ano de 2003, fui ao Fórum Internacional de Software Livre (FISL), em Porto Alegre, juntamente com dois amigos, Marcelo e Jansen, para conhecer um pouco mais do movimento de software livre. O evento foi fundamental para nos motivar e entender que o software livre não está relacionado apenas com questões tecnológicas, mas também com outros ideais de liberdade e de compartilhamento do conhecimento.

Na volta para a nossa cidade, Manaus, estávamos dispostos a falar com outras pessoas sobre o que vimos no evento e trazer essa discussão para a nossa realidade local. Assim, após inúmeras discussões de como conseguir alcançar um número maior de pessoas, chegamos à conclusão de que um dos passos iniciais seria criar uma associação. Na época, não tínhamos referências de como fazer isso e ti-

vemos que desbravar um caminho talvez ainda não percorrido por outros grupos.

Juntamente com mais quatro pessoas, Amanda, Amanda, Rommel e Rômulo, fundamos, no dia 04 de janeiro de 2004, a Associação Comunidade Sol Software Livre. Apesar de não ter os dados necessários para afirmar, é bastante provável que a Comunidade Sol tenha sido a segunda associação criada com o objetivo de difundir os ideais do movimento de software livre no País. A primeira foi a Associação Software Livre (ASL), fundada no dia 11 de setembro de 2003. A Comunidade Sol é apenas alguns meses mais nova que a ASL.

A Comunidade Sol Software Livre é uma associação com sede da cidade de Manaus, estado do Amazonas, e que, entre outros objetivos, busca difundir os ideais do movimento de software livre. A associa-

ção é classificada como uma organização não-governamental (ONG) e, pelo seu estatuto, nenhum dos seus dirigentes pode receber pelo exercício das funções de direção. Portanto, o funcionamento das suas atividades é baseado no voluntariado. A seguir, será apresentado um breve histórico da Comunidade e algumas das suas principais atividades.

Dentre as suas diversas atividades realizadas, pode-se afirmar que as principais foram a divulgação dos ideais do movimento de software livre na Região Norte e o convencimento de que os programas livres já alcançaram um estágio de amadurecimento que podem ser considerados como a solução mais adequada para empresas e órgãos públicos. Isso foi importante porque muitas pessoas se identificaram com os ideais de liberdade do movimento e acabaram se tornando vetores de propagação. Além

das pessoas que foram convençidas pelos ideais, muitos gestores começaram a perceber que o software livre seria uma alternativa válida para um mercado tão competitivo.

A principal forma de divulgação do movimento de software livre encontrada pela Comunidade Sol foi a realização do Encontro de Software Livre do Amazonas (ESLAM). O evento teve quatro edições e se tornou um dos principais encontros do gênero no País. Na última edição, por exemplo, realizada no ano de 2007, o evento teve mais de 1.700 pessoas inscritas e contou com a apresentação de palestrantes de diversos lugares.

O ESLAM tem uma repercussão em toda a região Norte e vale mencionar a forma como muitos dos participantes chegam ao evento. Por exemplo, devido à peculiaridade geográfica do nosso Estado, talvez seja o único evento do gênero em que as pessoas vão de barco. É o caso das pessoas de Santarém, do Estado do Pará, que precisam pegar um barco, durante várias horas, para chegar em Manaus.

A importância desse tipo de encontro é que muitos dos participantes retornam às suas cidades e fazem a coisa acontecer por lá, através da realização de eventos, criação de grupos de usuários, além de impulsionar a adoção do software livre em seus respectivos

locais de trabalho e estudo. Inclusive, várias entidades tomaram a Comunidade Sol como referência e também resolveram formalizar a criação de entidades locais.

Além do público de estudantes e professores, muitos gestores, incluindo os de órgão público, ao comparecem a esse tipo de evento, começam a se questionar sobre a importância da adoção do software livre. Muitos começam a pesquisar e tentar entender esse novo modelo, seja de negócios, seja de desenvolvimento, que é o software livre. Esse tipo de questionamento acaba por tornar o movimento mais popular.

Ao participar de eventos sobre software livre, percebi que sempre surgiam as mesmas dúvidas. Qual é a diferença entre software livre e software gratuito? Como é possível ganhar dinheiro usando software livre? É possível utilizar apenas software livre? Entre tantas outras perguntas. Inclusive, vale mencionar que alguns palestrantes, também acostumados a escutar esse tipo de questionamento, preparam palestras específicas para tirar essas dúvidas, como é o caso da palestra do Rubens Queiroz, com o título “Tudo o que você sempre quis saber GNU/Linux mas tinha vergonha de perguntar.” [1]

Isso serviu de motivação para que eu tivesse a idéia de

criar um projeto para escrever um livro sobre software livre. O livro não deveria abordar apenas questões técnicas, pois já existem inúmeras obras sobre isso, mas que tentasse abordar o software livre sobre diversos aspectos, como o aspecto social, o seu modelo de negócios, as questões legais e morais no uso do software livre, além do próprio aspecto tecnológico. Assim, em julho de 2008, escrevi um projeto e submeti para aprovação em assembleia na Comunidade Sol. O projeto foi aprovado por unanimidade e a própria associação iria patrocinar os seus custos.

Para escrever um livro com o objetivo de ser uma referência no assunto, havia a necessidade da colaboração de pessoas com experiência no tema e com diversas formações. Assim, foi criado o livro “A Revolução do Software Livre”, e escrito por dez autores: Alexandre Oliva, Christiano Anderson, Cesar Taurion, Jansen Sena, Marcelo Ferreira, Paulino Michellazo, Pedro Mizukami, Pedro Rezende, Rubens Queiroz e Tiago de Melo. Além desses autores, o livro ainda conta com o prefácio de Jon “maddog” Hall, presidente da Linux Internacional e um dos principais divulgadores dos ideais de software livre pelo mundo.

O projeto do livro incluía ainda a distribuição de exemplares para diversas instituições

de ensino e pesquisa, bibliotecas, universidades, escolas, órgãos públicos, entre outros. Isso foi realizado e a relação completa pode ser encontrada nos endereços [2] e [3]. O livro foi lançado no Latinoware, em outubro de 2009, na cidade de Foz do Iguaçu. Portanto, temos aí a realização de mais um projeto, vindo do Norte do País, idealizado e patrocinado pela Comunidade Sol, seus membros e pelas pessoas que sempre acreditaram na seriedade do nosso trabalho.

A Comunidade Sol foi responsável por realizar parcerias com outras entidades em projetos de inclusão digital e também criou cursos de pós-graduação em desenvolvimento em software livre na Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e na Universidade Estadual do Amazonas (UEA). Além desses cursos de pós-graduação, vários outros surgiram, como o curso de Desenvolvimento de Software, do Centro Universitário do Norte (UNINORTE), que mudou a sua grade curricular, incluindo diversas disciplinas sobre software livre. Por exemplo, já no primeiro período, o aluno estuda uma disciplina chamada de Introdução ao Software Livre e GNU/Linux.

Diante desses projetos realizados, surge a seguinte questão: quais são os próximos passos? A meu ver, o próximo passo é renovar os participantes do movimento de software li-

vre. A razão para afirmar isso é que tenho percebido que a maioria dos projetos de software livre ainda são tocados pelas mesmas pessoas de antigamente e que houve pouca renovação. Por exemplo, apesar de ter citado apenas alguns dos vários projetos que a Comunidade Sol realizou, as pessoas que participam ativamente são as mesmas da sua origem. E, pelo que eu tenho acompanhado, isso vem ocorrendo em todo o cenário nacional.

Tanto é verdade, que basta observar, por exemplo, quem são as pessoas que lideram os principais projetos de software livre. Ou mesmo, quem são as pessoas que estão na organização dos grandes eventos. Na grande maioria das vezes, as pessoas envolvidas são aquelas que já militam no movimento há muitos anos e raramente se vê caras novas nesses eventos.

Estou concluindo esse ano a minha participação como diretor-geral da Comunidade Sol, em que estive à frente desde 2006, e, apesar de ter realizado vários projetos, chego à conclusão de que devemos repensar como conseguir novas pessoas que participem ativamente. Sim, porque o número de pessoas que usam software livre aumenta a cada ano, mas isso não é suficiente, pois é importante que tenhamos pessoas que sempre lembram a todos a importância

dos ideais desse movimento social.

Infelizmente, não tenho uma resposta pronta para esse problema que identifiquei, qual seja, a falta de renovação de líderes no movimento de software livre, mas quero aproveitar esse espaço para tentar abrir uma discussão com os leitores dessa revista. Agradeço aqui a oportunidade e saudações livres a todos. 

Para mais informações:

[1] Site Rubens Queiroz

<http://www.dicas-l.com.br/cursos>

[2] Site Comunidade Sol Software Livre

<http://www.comunidadesol.org>

[3] Site pessoal Tiago Eugenio de Melo

<http://www.tiagodemelo.info>

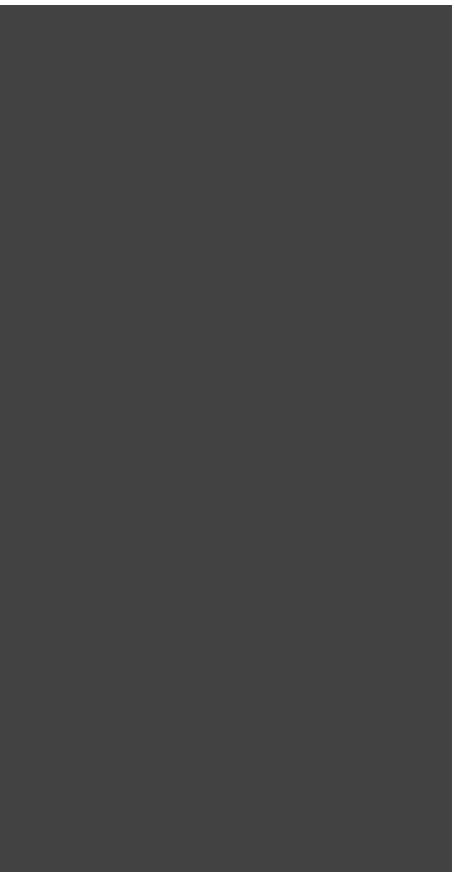


TIAGO EUGÉNIO DE MELO é Diretor-Geral da ONG Comunidade Sol Software Livre.



Os "bichos" da terceira idade

Por Jorge Augusto Monteiro Carriça



Nos dias de hoje em que vivemos em meio a uma “ginhana” de tarefas diárias, é cada vez mais difícil adaptar-se ao mercado de trabalho, porém uma pergunta vem chamando a atenção dos doutrinadores de Administração de Empresas; “E o mercado de trabalho, está pronto para você?”, será que o mercado está pronto para absorver essa avalanche de profissionais que as faculdades despejam anualmente no mercado?, a resposta é NÃO, por mais que o sol nasça para todos, o mercado não está pronto para absorver tantos profissionais lançados no mercado igual tem acontecido, e isso é devido ao baixo crescimento financeiro do país, e ao cresci-

mento indiscriminado das faculdades (principalmente particulares) que tem explodido no cenário nacional. Os cursos de praxe que são abertos são: Administração de Empresas, Pedagogia, Ciências contábeis, Ciências econômicas, porém o mercado não está pronto para absorver tantos profissionais, que geralmente são lançados no mercado muito jovens, sem experiência, e costumam aceitar ofertas de emprego com salários muito abaixo do piso, prejudicando assim a profissão em geral, e fazendo sujeitar profissionais já com anos de mercado a receberem salários cada vez menores para que não fiquem desempregados.

“ E o mercado de trabalho, está pronto para você? Será que o mercado está pronto para absorver essa avalanche de profissionais que as faculdades despejam anualmente no mercado? A resposta é NÃO... ”

Jorge Augusto Monteiro Carriça

Você já imaginou se você fosse ser operado do coração, e quando entrasse na sala de cirurgia uma enfermeira lhe dissesse: Fique tranquilo, que a pessoa que irá lhe operar não é medico, mas é um Administrador de Empresas muito conceituado e tem uma ótima experiência de mercado. Você aceitaria ser operado assim mesmo? Com certeza não. Mas e se você fosse fazer um projeto de um prédio de 20 andares para alojar toda a sua família, e quando fossem lhe entregar a planta pronta viesse um pedagogo e lhe dissesse: Sou pedagogo mas adoro á área da construção civil por isso fiz essa planta, mas fique tranquilo pois tenho muita experiência na área de educação. Você construiria o prédio assim mesmo? Com certeza tam-

bém não.

Porém é isso que acontece no ramo da Administração, qualquer pessoa administra o que quiser da forma que quiser, pois não existe fiscalização, nem leis sobre o assunto, além de não existir um conselho forte que cobre a exigência de um profissional formado e registrado que possa exercer a profissão da forma correta.

Assim o mercado vem estagnando cada vez mais, e profissionais muitas vezes formados a muito tempo estão tendo que recorrer a uma segunda, terceira, ou até quarta faculdade, para que possa garantir uma vaga no mercado. Até os anos 80 ter concluído o ensino médio (antigo segundo grau), era o bastante para se garantir no mercado, mas essa banalização do ensino superior

vem obrigando os profissionais a tomarem novos rumos, e geralmente não conseguem receber um salário que seja de acordo com o seu tempo de experiência.

Muitas vezes um profissional formado em duas ou três faculdades diferentes, com experiência internacional, dois idiomas fluentes, ganha o mesmo (ou até menos) do que um profissional que está recém saído da universidade, por isso o mercado já não está mais absorvendo tantos profissionais, infelizmente os empresários tendem a pagar cada vez menos e exigir cada vez mais.

A moda do momento são os cursos técnicos que o governo teima que é a melhor “saída” para a educação, dizem que é a melhor e mais rápida forma de entrar para o mercado de trabalho, é verdade, porém nada se comenta que um profissional técnico dificilmente ganha mais do que 2 ou 3 salários mínimos, e que a exigência de um profissional técnico é muitas vezes mais braçal do que intelectual, e que um profissional técnico muitas vezes se forma ainda sendo menor de idade, já que a exigência para o curso na maioria dos casos é ter apenas terminado o ensino médio, causando assim um desconforto financeiro para os profissionais que atuam no mercado na mesma profissão, porém a mais tempo e tem mais idade. Infelizmente em grande maioria os empresários

“ ...o mercado não encara da mesma forma um profissional recém formado de 45 anos de idade por exemplo, os chamados “bichos da terceira idade”, que estão povoando cada vez mais as faculdades sendo que o mercado não os absorve... ”

Jorge Augusto Monteiro Carriça

contratantes tem a tendência de escolher a mão de obra mais barata e não a mais especializada.

Fazer um bom curso superior ou técnico é muito importante, mas também é importante fugir das “armadilhas” oferecidas pelo mercado educacional, e evitar ser apenas mais um “formado” e desempregado no mercado, já que a tendência mundial é o “enxugamento” profissional nas empresas, e a carga salarial tende a cair cada vez mais.

Hoje é comum vermos pessoas na faixa dos 30 ou 40 anos de idade entrando para a faculdade para cursar medicina, engenharia, ou direito (antigamente conhecido como Triângulo do Trabalho”), por-

que são profissões tradicionais e que nunca saem de moda. Essa busca profissional até é interessante para crescimento profissional, porém o mercado não encara da mesma forma um profissional recém formado de 45 anos de idade por exemplo, os chamados “bichos da terceira idade”, que estão povoando cada vez mais as faculdades sendo que o mercado não os absorve ou dá preferência para profissionais mais jovens, que ganham menos.

Infelizmente essa é a realidade, mas ainda existem áreas de trabalho que tendem a crescer e remunerar cada vez melhor, principalmente a área da tecnologia de informação, e desenvolvimento de sistemas, pois o mercado da tecnologia expande-se grandiosamente

por todo o planeta. As áreas da saúde, cuidados pessoais, terceira idade, logística, meio ambiente, lazer, e educação tendem a crescer muito nos próximos anos, e com novas profissões surgindo no mercado como: administrador de dados, webmaster, gerontologista, pedagogo andragogista, técnico ambiental, entre outras, o importante mesmo é escolher bem a profissão e visualizar o futuro que cada uma oferece de acordo com o mercado. Não adianta ser astronauta se não tiver uma lua pra ir. 



JORGE AUGUSTO MONTEIRO CARRIÇA é Administrador de Empresas e Perito Judicial - CRA: 23.237, Pós Graduado em Perícia Judicial e Administração Judicial, Pós Graduado em Recursos Humanos. 30 anos, Santo Antônio da Platina - PR. contato: jamc.adm@hotmail.com.



Ante Vekic - sxc.hu

Uso dos Programas de Simulação em Educação e Treinamento

Por Nilton Pessanha

Sou um designer gráfico, formado pela UFRJ e com 26 anos de experiência profissional. Formei-me quando a editoração eletrônica ainda era uma completa novidade entre os próprios americanos. E sempre achei videogames como um brinquedo ou coisa de adolescentes que não tinham o que fazer. Porém, no auge da guerra fria, instituições como a Jane's Defense (www.janes.com e www.janes.ea.com) eram referência mundial sobre pesquisa e análise em questões de defesa e geopolítica. Com o fim da guerra fria, a Jane's Defense enfrentou o dilema tão bem expresso no ditado: "E Deus disse ao dinossauro: Adapta-te ou morre!". Ela diversificou suas atividades. Uma seriíssima instituição com relatórios lidos desde o Pentágono até o Kremlin voltou-se para os novos meios

que surgiram com a informática, não só criando sua página na rede mundial e mantendo suas publicações tradicionais, mas também desenvolvendo videogames de combate que foram considerados os melhores gráficos da categoria na época.

Conheci o conceito de simuladores de voo para PC's numa reportagem do jornal Folha de São Paulo há alguns anos atrás. A matéria falava de um jovem americano de 17 anos que treinara em seu PC todas as manobras e técnicas de voo de um caça americano. Confrontado num teste com pilotos de verdade da USAF, este jovem bateu a todos em combates no simulador, o que levou a USAF a considerar seriamente o uso destes "videogames" para treinamento. E a Microsoft criou seu joystick com o formato

e as dimensões do manche dos caças F-18.

Mas o que isso pode ajudar na segurança do trânsito e do motorista, na educação dos alunos desde o primeiro grau até a universidade? Além de designer, anos atrás lecionei editoração eletrônica na Fundação Softville, uma incubadora de empresas na área de informática, em Joinville, SC. Ao instalar o programa European Air War (EAW), um simulador de voo da 2ª Guerra Mundial concebido em parceria pelas empresas Microprose e Hasbro Interactive, para mostrar aos alunos conceitos de texturas, 3D e roteiros, percebi que muito mais que um jogo para PC, estava ali embutido todo um novo conceito de interface demonstrando o potencial ainda inexplorado da ideia de si-

muladores para computadores e de simulação em geral, com o uso da inteligência artificial para criar, desenvolver e adaptar situações novas e inesperadas ao usuário. Neste programa em particular, ao contrário dos demais simuladores no mercado, não existe uma interface com botões e barras de rolamento. Em vez disso, temos os formulários, cartas e planilhas com a diagramação típica dos anos 30 e 40. A simulação começa com o comandante dando as instruções aos pilotos antes de cada missão. Vem a decolagem, o encontro com o objetivo, o retorno e, por fim, o debriefing da missão, onde se analisam os resultados alcançados. A seguir, nova missão ou a saída do jogo: uma licença concedida pelo comandante, com o passe para a saída da base e a foto da namorada com quem o piloto irá se encontrar. Se o piloto é um 2º tenente, seu alojamento é o comum com vários beliches e um aquecedor central; se é um oficial superior, seu alojamento é uma suíte com lareira.

A ideia

E se ampliássemos esse conceito de interface com máxima similitude com a realidade, desde a abertura do programa, para os mais diversos treinamentos, como a Direção Defensiva? Imaginem a distribuição de um programa com a simulação do trânsito de São Paulo, capital. O usuário escolheria

um carro dentre os vários modelos fabricados pela indústria nacional e rodaria com ele pelas principais ruas e avenidas da capital paulista. Ou de Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Curitiba, Brasília, etc. Não estou falando de GPS. O simulador não só mostraria o interior de um Corsa, Uno ou Kombi, mas veríamos através do para-brisa o trânsito e os prédios que existem na Av. Paulista ou Viaduto do Chá, mesmo que de forma geometrizada e simplificada. O programa exigiria que o motorista seguisse pelas ruas e avenidas de acordo com todas as normas e procedimentos do Código Nacional de Trânsito e dos conceitos e diretrizes da Direção Defensiva, mostrando erros e acertos na sua maneira de condução do veículo, bem como a manutenção do mesmo, isto é, calibração adequada dos pneus, peso da bagagem, uso do cinto de segurança, etc.

O simulador deverá também mostrar a inércia, atrito e derrapagens próprias do modo de dirigir cada veículo em particular, carro ou caminhão, por exemplo, de acordo com as condições da pista e do tempo, velocidade e estado dos pneus, etc. Esta tecnologia já existe em qualquer videogame de corridas disponível no mercado. Mas o conceito de que esta surpreendente tecnologia seja profundamente considerada para uso em treinamento e educação em diversas áreas

do conhecimento não está disseminada e não foi percebida e compreendida de todo ainda.

Acrescentemos o mapa da cidade e teremos um programa extremamente útil (E SEM SIMILAR NO MERCADO MUNDIAL) para cada motorista.

Se restringirmos as opções de escolha para determinada marca de veículo, a montadora poderia financiar o desenvolvimento e distribuição deste simulador. Acredito que se uma montadora fizesse isso, oferecendo o simulador para o motorista na compra de um carro de sua marca, as demais montadoras teriam que correr atrás e lançar os simuladores de seus veículos.

Encartado numa edição domingoira em jornais com a Folha de São Paulo e O Estado de São Paulo, num final de semana a distribuição deste CD atingiria um universo com mais de 500.000 leitores, um recorde entre programas de simulação e treinamento. E o mesmo ainda pode ser adotado pelas auto-escolas e escolas de 2º grau que tem aulas de segurança no trânsito. "A informática pode revolucionar a educação" - campanha da Rede Globo na TV.

Videogame de corrida: Need For Speed Underground. Texturas, luzes, reflexos, sons e efeitos especiais contribuem para garantir a atenção e total envolvimento do jogador. Ao in-

vés de batidas e “pegas”, porque não lições de Direção Defensiva? Situações do dia-a-dia do motorista poderiam ser fielmente reproduzidas no programa com o uso da IA, apresentando as melhores soluções de segurança no trânsito.

Ampliando a ideia

No ensino de 1º e 2º graus, os programas educacionais são em geral desinteressantes alguns ou projetados para mongoloides. Ou são muito esquemáticos ou são por demais infantis.

Interfaces pobres e sem atrativos, simplificadas para baratear o desenvolvimento do programa não criam interesse por parte do principal interessado, o estudante. Livros e manuais multimídia: iguais aos livros impressos, mas com som e ícones. Qual a diferença em estudar num livro comum? Que interesse despertam no estudante? Penso não num simples programa educativo, mas num simulador com o uso extensivo da Inteligência Artificial (IA) e o conceito de máxima similitude com a experiência real em sua interface. O programa começa, por exemplo, com a planilha das aulas que o aluno terá na semana e depois a escolha da sala de aula num corredor com varis portas, cada uma com uma placa: Laboratório de Química, Laboratório de Cinematografia, Biologia, Fotografia, etc. O aluno entra na sala

“ Interfaces pobres e sem atrativos, simplificadas para baratear o desenvolvimento do programa não criam interesse por parte do principal interessado... ”

Nilton Pessanha

escolhida e encontra um laboratório completamente equipado com os mais avançados recursos de que irá se utilizar para o seu aprendizado. Pode realizar suas pesquisas de química inorgânica explodindo ou envenenando o ar de seu laboratório virtual, mas sem perigo real. Ou pode dissecar uma rã exatamente como faria com um animal verdadeiro, no entanto, nestes tempos de ecologicamente correto, dissecaria um ser vivo virtual. O mesmo para o ensino superior nas escolas de medicina, onde a falta de cadáveres é uma constante. No final da aula, a avaliação do professor virtual mostraria os erros e acertos.

Creio que o mercado para tais simuladores seja altamente promissor. Com programas assim, qualquer escola, seja de São Paulo capital, seja da periferia do Recife ou João Pessoa, poderá ter todos os laboratórios de que necessita equipados completamente. Naturalmente

as escolas precisarão ter computadores para isso, mas o custo de equipar uma escola com computadores é bem menor do que construir, equipar e manter laboratórios de química, física, fotografia, biologia, idiomas, etc. A maior resistência a uma ideia nova assim talvez venha não dos setores responsáveis pelo orçamento escolar, mas dos próprios docentes obrigados a se confrontar com uma tecnologia e didática que lhes possibilitaria ter todos os apetrechos necessários e muito além do que sonharam, mesmo que de forma virtual.

Ainda os simuladores de vôo

Voltemos aos simuladores de aeronaves (e de carros, motos, trens, tanques, navios, submarinos, condomínios, cidades*, aeroportos, etc). Eles ainda podem crescer muito mais no mercado. As Lan Houses são o exemplo prático mais re-

cente disso. Pesquisando na internet, descobri que nos EUA existem cockpits para simuladores de voo. Pode-se adquirir uma cabine de um caça com o nome do "piloto" pintado nela; no lugar do painel fica a tela do computador. Um brinquedo deste é dirigido não somente ao público juvenil, mas principalmente ao adulto. E seu F-18 cabe em qualquer garagem... Também existem cockpits para simuladores de voo com mecanismos hidráulicos para simular os movimentos do avião. O preço varia de acordo com o modelo, chegando os mais sofisticados, para utilização em aeroclubes e escolas de pilotagem, a custar até US\$ 32.000,00. Mas para veículos e segurança no trânsito nada encontrei.

Basta navegar pelas páginas da internet, nas salas de jogos on-line do EAW, CFS3, IL2 Sturmovik, War Birds, etc, para ver o entusiasmo e disposição desta turma em participar de disputas aéreas, criando até esquadrões virtuais com membros cadastrados e chat. O entusiasmo é tão grande que em vários sites podemos encontrar novos aviões, novas missões, novas insígnias para estes simuladores, feitos por programadores amantes destes jogos por livre e espontânea vontade, sem outra remuneração além de voar e compartilhar este prazer com os demais pilotos. E até programas completos feitos por brasi-


Creio que o mercado para tais simuladores seja altamente promissor...


Nilton Pessanha

leiros. Vide os sites:
<http://www.thunder-works.com/port/noticias.htm>.

E é preciso ser muito ingênuo para não perceber a ideologia por trás de games com American Army, desenvolvido e patrocinado pelo Pentágono. Os militares americanos já perceberam o poder do conceito treinamento com diversão.

*A Microsoft produz o game SimTower, onde o jogador tem de administrar um condomínio, com reuniões de condôminos, vazamento de água, problemas de barulho, etc. E produz também o game Sim-City, onde o jogador é o prefeito de uma cidade, tendo de administrá-la por completo, incluindo greves dos serviços públicos, corrupção dos sindicatos, leis de zoneamento, etc. Tais programas, antes de serem vistos apenas como videogames, deveriam ser utilizados pelas escolas de administração, tas como a Fundação Getúlio Vargas, para treinamento dos futuros gerentes administrativos e até pelos candidatos a cargos eletivos nas administrações municipais!

Grand Prix 3: o programa permite a calibração dos pneus, a escolha do ângulo do aeroporto, a quantidade de combustível, a tática da corrida, com o carro se comportando de maneira diferente com a pista molhada ou seca, no asfalto ou na brita. Porque não utilizar a mesma tecnologia num programa de segurança no trânsito junto aos futuros motoristas?

Tornando realidade

Sei que todas estas ideias dependem de pesquisas pedagógicas e de mercado e o desenvolvimento dos programas, mas no caso dos simuladores os programas já existem. Falta somente alguém juntar tudo, pensando numa finalidade educativa e de treinamento, investir em Inteligência Artificial como auxílio ao ensino de uma forma nova e divertida dentro da indústria do entretenimento e educacional, deixando espaço para franquias e para o investimento via patrocínio. A criação dos programas pode ser feita através de etapas para a aquisição

de experiência e formação da equipe de desenvolvimento modelando o simulador com as características desejadas, com ajuda de pedagogos, psicólogos, engenheiros de segurança, pilotos, etc.

Num país tão grande, 180 milhões de brasileiros podem ser beneficiados por simuladores assim, já que educação é condição sine qua non em um mundo globalizado. Pessoalmente acho que estamos apenas esboçando a ponta do iceberg no contexto do treinamento e educação.

Tornar possível que alunos de história participem da Revolução Francesa, fazendo com que perambulem pelos mesmos palácios, ruas e becos por onde andaram Napoleão e Danton, traz uma sinergia com o educando que nenhum livro, mesmo multimídia, permite. Neste exemplo, o potencial de temas é 6.000 anos de história humana! E o que esperar em termos de mercado para simuladores para treinamento de equipes de vendas, administração de empresas, primeiros socorros, técnicas de manutenção, etc. É só paramos de brincar de Sim City e usarmos esta mesma tecnologia para o ensino, não deixando de lado a preocupação com o visual e a diversão.

Se um novo game pode custar até U\$100.000.000,00 para seus produtores, o mesmo que uma superprodução

de Hollywood, com a certeza de que as vendas cobrirão os custos e ainda sobrará muito para lucrar, quanto lucrará toda uma sociedade ao fazer uso de programas educacionais assim? É possível mensurar?

Apresentando estes conceitos numa reunião com o Departamento de Processamento de Dados da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), um dos professores presentes lembrou que um simulador assim para o ensino de eletrônica seria extremamente útil, pois economizaria no orçamento do Departamento de Engenharia Eletrônica, terminando com o gasto decorrente da queima constante de placas e transistores nas aulas do laboratório, pois os alunos montariam circuitos virtuais.

Resumindo

Estou propondo que a comunidade do software livre dê o primeiro passo nesta direção, discutindo e produzindo programas de simulação com este conceito para a área de educação, utilizando todos os tipos de textura, Inteligência Artificial, modelagem de objetos que os videogames da atualidade já utilizam, acrescidos de uma pesquisa pedagógica do uso deste conceito de simulação para treinamento e de uma série preocupação em tornar este tipo de programa um exemplo do que as novas tecno-

logias juntas podem fazer pela melhoria do ensino.

Com esforço e dedicação podemos ter a chance de iniciar uma revolução conceitual no uso e desenvolvimento de programas de educação e treinamento, criando um enorme mercado para uso em todas as áreas do conhecimento humano, em particular no tocante à segurança e temas afins, pois erros e acidentes que ocorram serão sempre de forma virtual, sem vítimas, podem ser analisados posteriormente para que não venham a acontecer na realidade.

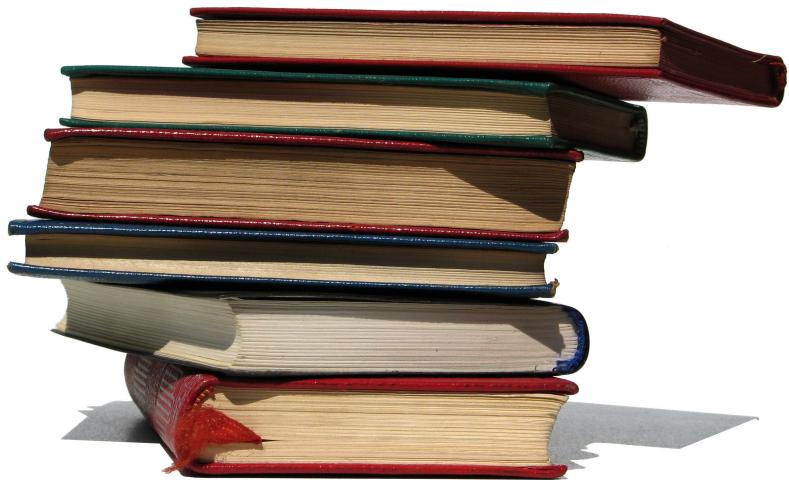
Contato

Nilton Pessanha Saraiva
Rua Alberto Kroehne 146,
Atiradores
CEP 89203-115 Joinville, SC
niltonpess@hotmail.com



NILTON PESSANHA SARAIVA é Designer Gráfico formado pela UFRJ, atuou como repórter fotográfico e caricaturista de jornais do Rio de Janeiro, lecionou editoração eletrônica no SENAC e na Fundação Softville, atualmente trabalha em propaganda em Joinville, SC.

O Profissional da Informação na Educação Superior



Coletando informações para a abertura de novos cursos

Por Wesley A. Goncalves

Sanja Gjenero - sxc.hu

O sistema educacional como um todo e, nesse contexto, a educação superior é considerada um componente essencial tendo em vista os novos desafios com os quais passa a ser vital a qualquer ser humano.

A importância do papel que a educação superior desempenha na sociedade é reconhecida em escala mundial. Na Conferência Mundial de Educação Superior, realizada pela UNESCO, em Paris, no ano de 1998, quando esta Organização buscou identificar as dificuldades e os objetivos de cada continente em matéria de educação superior, no preâmbulo da Declaração emitida pela Conferência.

No limiar de um novo século, há uma demanda sem precedentes e uma grande diversificação na educação superior, bem como maior consciência sobre a sua importância vital tanto para o desenvolvimento sociocultural e econômico, como para construção do futuro, diante do qual as novas gerações deverão estar preparadas com novas habilitações, conhecimentos e ideais. (UNESCO, 1999, p. 17)

Moroz (2001), ao fazer um acompanhamento sucinto da origem das faculdades e universidades do Brasil e de sua evolução, afirmando:

a universidade originou-se de faculdades individualizadas, cuja principal função era a de formar profissionais; desenvolveu-se sem questionar que tipo de profissional deveria formar e, nesse caminhar, tomou a direção da ênfase à veiculação do conhecimento, em sua forma fragmentada e parcializada. (MOROZ, 2001, p. 76)

As Faculdades e Universidade brasileira vêm-se, mais uma vez, na iminência de sofrimento de modificações. A regulamentação de uma Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB estabeleceu profundas mudanças nas estruturas curriculares das faculdades e universidades, pois revogou toda a legislação em que se baseou a formulação dos atuais currículos dos cursos superiores.

A importância do papel que a educação superior desempenha na sociedade é reconhecida em escala mundial.

Wesley A. Gonçalves

Na tentativa de contemplar as recentes exigências que a sociedade coloca para os profissionais, como: capacidade de coletar informações processá-las e de disseminá-las, a ponto de tomar decisões de autonomia, de produção com iniciativa própria, de saber trabalhar em grupo, de partilhar suas conquistas e de constante formação, a LDB apresenta características bastante novas para a estrutura e funcionamento do ensino e cursos universitário.

A Faculdade é uma Instituição de ensino

A Faculdade é uma Instituição, uma entidade persistente, acoplada a um certo número de pessoas, reguladas por um conjunto de normas formais e informais. Uma das características mais importantes de uma instituição é sua persistência por longos períodos de tempo, muitas vezes centenas de anos, e a resistência a mudanças que possam ser efetuadas nas mesmas. Contudo, estão inseridas numa sociedade que continuamente se transforma, e, devido a isso, não podem simplesmente ignorar a abertura de novos cursos superiores. O resultado disto tudo é a renegociação da Instituição que deve de alguma maneira adequar-se a nova realidade e

a surgimento de novos profissionais a serem formados

Profissional da Informação na Educação

O cenário anteriormente desenhado deixa claro que nos tempos atuais a competência profissional transcende os limites da mera aptidão técnico-científica e adentra o campo do político-social..

Contudo, quando nos referimos ao profissional da informação, a imagem que emerge é a de um profissional eminentemente técnico, pois “apesar [da] formação estar apoiada no paradigma da informação, a maioria dos cursos ainda evidencia mais a formação técnica do que a formação humanística” (VALENTIM, 2000, p. 8).

Entre os profissionais da Informação Jussara Santos (1996) inclui os:

- Bibliotecários
- Arquivistas
- Administradores
- Analistas de sistemas
- Jornalistas
- Museólogos
- Comunicadores
- Informantes
- e outros.

Atividade do Profissional da informação

As atividades relevantes estão ligadas ao processo de geração, disseminação, recuperação, gerenciamento, correção e utilização da informação.

Desta forma alguns autores e especialistas afirmam que o profissional da informação é aquele profissional que:

- Coletam informações
- Processa Informações
- Distribui informações

O desafio na identificação e o papel de atuação

- Qual formação é indicada para os profissionais

da informação da educação?

- Como pensar e construir o profissional da informação na educação?
- Como esses profissionais da informação, que atuam na educação, pensam e como eles precisam pensar no surgimento de novos cursos superiores em uma região que está em constante e rápida mudança?
- Como será o trabalho do profissional da informação na descoberta pela abertura de novos cursos superiores?

Habilidades do Profissional da informação

Barreto (2002) afirma que o profissional da informação

(...) se encontra, nesta atualidade, em um ponto entre o passado e o futuro. Convive com tarefas e técnicas tradicionais de sua profissão, mas precisa atravessar para uma outra realidade, onde estão indo seus clientes e aprender a conviver com o novo e o inusitado, numa constante renovação da novidade. (BARRETO, 2002, p. 21)

Conforme citado pela autora Danielle Thiago Ferreira em seu artigo, (2003), o Profissional da informação possui um ranking de habilidades exigido pelo mercado de trabalho sendo:

- 1^a - conhecimento do ambiente de negócios da informação;
- 2^a - capacidade de trabalhar em grupo;
- 3^a - distinção e localização de informações relevantes e relevância nas informações;
- 4^a - o domínio na utilização de equipamentos eletrônicos e na operação de sistemas ou softwares específicos;
- 5^a - conhecimento de bases de dados;
- 6^a - familiaridade na administração;
- 7^a - embasamento teórico e prático sobre o funcionamento das organizações virtuais de informações;
- 8^a - domínio da lógica dos sistemas de indexação de informação;
- 9^a - excelência na comunicação;
- 10^a - conhecimento da infra-estrutura e serviços de informação;



...quando nos referimos ao profissional da informação, a imagem que emerge é a de um profissional eminentemente técnico...

Wesley A. Gonçalves



- 11^a - ter flexibilidade e polivalência;
- 12^a - atualização profissional constante;
- 13^a - capacidade de entender e gerenciar episódios de diferentes naturezas e aplicações;
- 14^a - habilidade na identificação de clientes e fornecedores;
- 15^a - habilidade na identificação de parceiro

Julgando, se então, a necessidade balanceada de conhecimentos técnico-profissionais e conhecimentos pessoais.

Este profissional é o intermediário das demandas de informação de uma instituição. Citado e adaptado do artigo (Danielle T. Ferreira, 2003).

A Análise de campo do profissional da informação na educação

A análise de campo foi feita na cidade de Paracatu, interior do Estado de Minas Gerais, deste país. Alguns pontos que são considerados, devem fazer parte da nova realidade do profissional da informação da educação na busca por informações para abertura de novos cursos superiores.

“ É trazido para dentro da instituição às aspirações e anseios da sociedade no que se refere ao ensino superior... ”

Wesley A. Gonçalves

Deve-se considerar a enorme diferença pela busca da informação para abertura de novos cursos superiores, que há entre o ensino público e privado.

Entre ambos, as informações neste artigo se referem ao ensino privado, desta forma não analisamos o profissional da informação da instituição pública.

Coleta, Processamento, Disseminação da informação

Toda instituição de ensino superior do país é obrigada, por força de lei, a protocolar no Ministério da Educação (MEC) o seu plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) para um período de 05 (cinco) anos. A cada 05 (cinco) anos a instituição tem que renovar o seu PDI.

O PDI protocolado no MEC poderá ser aprovado ou não. Sendo aprovado, a instituição deverá implementá-lo dentro do período citado anteriormente.

No PDI a instituição descreve suas metas e sua atuação dentro dos próximos 05 (cinco) anos, relando inclusive, quais os novos cursos

pretende implantar. Para a definição dos cursos é realizada uma pesquisa de campo, onde as pessoas que são entrevistadas respondem um questionário.

Após a tabulação e análise dos dados, o corpo diretivo da instituição, define quais os cursos que constarão no PDI da instituição e que serão implantados. Além dos resultados dos questionários, são consideradas também, as viabilidades econômicas da implantação do curso. São analisados os custos e benefícios que o novo curso trará para a instituição e para comunidade regional. São avaliados os impactos sócio-econômicos do novo curso.

A partir das informações obtidas no item anterior e a partir do momento que o novo curso atendeu a todas as questões colocadas anteriormente, ele é incluído no PDI da instituição e define-se um ano para sua implantação.

Outros processos de informação utilizados pelo profissional da informação da Faculdade

Por se tratar de uma instituição de ensino superior, pode-se afirmar que o fluxo de informações é satisfatório. Os canais de comunicação funcionam perfeitamente, tanto internamente quanto externamente.

Existe na instituição um profissional de Relações Públicas, cuja responsabilidade é realizar o intercâmbio entre a Faculdade e a comunidade. É trazido para dentro da instituição às aspirações e anseios da sociedade no que se refere ao ensino superior.

Internamente as informações passam pelos respectivos setores até a sua hierarquia maior, sendo então definidos as ações que deverão ser seguidas a partir das informações prestadas.

Conclusão

O Profissional da informação que tanto estudamos e vivenciamos, tem o seu papel vital e

essencial a quaisquer instituições e organizações, sendo um profissional multifacetado, que além de dessa primeira função citada, passa a ser o responsável pela preservação da memória humana sem perder de vista o objetivo primordial que é a disseminação do conhecimento e da informação.

Suas habilidades são essenciais para o desenvolvimento, implantação e a operação de dispositivos para “filtrar, analisar, sintetizar e disseminar” as informações. 

Referências Bibliográficas:

GONDIM, Sônia Maria Guedes. Perfil profissional e mercado de trabalho: relação com formação acadêmica pela perspectiva de estudantes universitários. **Estud. psicol. (Natal)**, Natal, v. 7, n. 2, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2002000200011&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 21 Nov 2006.

DIAS, Marco Antonio Rodrigues. Trade in higher education: can we maintain the idea of public good?. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 24, n. 84, 2003. Disponível en: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302003000300005&lng=es&nrm=iso>. Acesso el: 21 Nov 2006. doi: 10.1590/S0101-73302003000300005.

DIAS, Marco Antonio Rodrigues. Trade in higher education: can we maintain the idea of public good?. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 24, n. 84, 2003. Disponível en: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302003000300005&lng=es&nrm=iso>. Acesso el: 21 Nov 2006. doi: 10.1590/S0101-73302003000300005

ARRUDA, Maria da Conceição Calmon, MARTELETO, Regina Maria y SOUZA, Donald Bello de. **Education, work and job skills: the librarian on focus**. Ci. Inf., set./dic. 2000, vol.29, no.3, p.14-24. ISSN 0100-1965.

FERREIRA, Danielle Thiago. **Information professional: profile of abilities disputed by companies of human resources recruitment and selection**. Ci. Inf., ene./abr. 2003, vol.32, no.1, p.42-49. ISSN 0100-1965

BARBOSA, Ricardo Rodrigues. **Perspectivas profissionais e educacionais em biblioteconomia e ciência da informação**. Ci. Inf., 1998, vol.27, no.1, p.0-0. ISSN 0100-1965

BARBOSA, Ricardo Rodrigues. **Perspectivas profissionais e educacionais em biblioteconomia e ciência da informação**. Ci. Inf., 1998, vol.27, no.1, p.0-0. ISSN 0100-1965

BORGES, Maria Alice Guimarães. **The understanding of information and knowledge society (IKS)**. Ci. Inf., set./dic. 2000, vol.29, no.3, p.25-32. ISSN 0100-1965.

GONDIM, Sônia Maria Guedes. **Perfil profissional e mercado de trabalho: relação com formação acadêmica pela perspectiva de estudantes universitários**. Estud. psicol. (Natal), jul.dez. 2002, vol.7, no.2, p.299-309. ISSN 1413-294X.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

MÜELLER, Suzana P. "Reflexões sobre a formação profissional para biblioteconomia e sua relação com as demais profissões da informação". Transinformação, Campinas, v. 1, n. 2, p. 175-185, maio/ago. 1989.

VALENTIM, Marta Lígia. "Formação: competências e habilidades do profissional da informação" in Formação do profissional da informação. São Paulo, Polis, 2002. p. 117-132.

SANTOS, Jussara Pereira. "O moderno profissional da informação: o bibliotecário e seu perfil face aos novos tempos" in Informação & Informação, v.1, n.1, p.5-13, 1996.



WESLEY A. GONÇALVES é Analista de Sistemas com experiência em automação, professor universitário, coordenador de curso de Sistemas de Informação, pesquisador dos temas relacionados a Gestão de T.I e regulamentação da profissão. E-mail: professorwesley@gmail.com.

Java Enterprise Day

Relato do evento



Por Flávia Suares

Nos dias 04 e 05 de dezembro realizamos o Java Enterprise Day (Javaeeday), na Faculdade de Tecnologia do Senac. Com a realização deste, Goiânia participa do Tech Days JUG's Edition, um evento que acontece paralelamente em várias cidades do Brasil, antes do Sun Tech Days.

No primeiro dia, fizemos uma reunião com coffee break entre os gestores e professores da área de tecnologia da informação.

Já no dia 05, tivemos palestras durante o dia todo e mais de 200 pessoas presenciando nosso evento.

Contamos com palestrantes brasileiros renomados: Paulo Jerônimo, Paulo Silveira, Alexandre Gomes, Antônio Passos, Felipe Leonhardt, Dairton Bassi e a palestrante internacional Angela Caicedo, da Sun Microsystem, Austrália. E também grandes palestrantes da nossa



Figura 1: Credenciamento do evento



Figura 2: Grupos de usuários presentes no Java Enterprise Day

cidade: Francisco Calaça, McGill, João Felipe D'Assenção Faria, Anildo Junior, Marcos Carvalho.

O GOJava convidou alguns grupos de usuários para divulgar seu trabalho durante o evento, são eles: /MNT (Mulheres na Tecnologia), Ubuntu-Goiás, GOPHP e Goiaba Digital. 

Para mais informações:

Site do Javaeeday:

<http://www.javaeeday.com.br/>



FLÁVIA SUARES é JugLeader do GOJAVA desde Janeiro de 2008.



EMSL'09

Encontro Mineiro de Software Livre

Itajubá / MG

Por Djavan Fagundes e Júlio César Eiras Melanda

Acontece anualmente, desde 2004, em Minas Gerais o Encontro Mineiro de Software Livre (EMSL), criado com o objetivo de fomentar o intercâmbio entre os vários grupos que utilizam software livre no estado, além de incentivar sua adoção por novos grupos.

Este ano o evento aconteceu na cidade de Itajubá, no sul do estado. Foram cinco dias de muito agito e correria no campus da Universidade Federal de Itajubá (UNIFEI), com palestras e mini-cursos em todos os dias de evento. As atividades aconteceram no período da tarde e noite, no campus da UNIFEI. O horário foi escolhido para que fosse possível desfrutar melhor da agradável cidade de Itajubá e também possibilitar melhor interação entre os participantes. Na solenidade de abertura do evento, na quarta feira à noite, a mesa foi formada por Marcos Síriaco e Paulo Roberto Falcão de Itaipu, o secretário de informática do minicípio, Antônio Thomás Machado Koenigkan de Oliveira representando o prefeito de Itajubá, Doutor Jorge, o Reitor da UNIFEI, professor Renato Nunes, o representante da Associação Comercial, Industrial e Empresarial de Itajubá, Heleno de Oliveira e Silva, e Júlio Cézar Cardoso, membro do PSL-MG. Durante a cerimônia foi possível apreciar o canto do coral da UNIFEI, um dos muitos corais da cidade.

Como habitual os temas dos trabalhos foram divididos em 5 categorias/trilhas:

Iniciantes - com apresentações de introdução ao SL, tais como: motivos para usar e contribuir com software livre, introdução a licenças, por onde começar e onde pedir ajuda, softwares para iniciantes.

Negócios e Governo – estudos de casos sobre o desenvolvimento de Software Livre em órgãos do governo ou empresas, apresentação de ferramentas livres para gestão, padrões adotados pelo governo além de palestras que possam ajudar o empresariado a se beneficiar e contribuir com plataformas abertas.

Sessão Técnica - oferece palestras e mini-cursos voltados ao público com experiência técnica em software livre.



Figura 1: Participantes concentrados

Acadêmico - trilha voltada para a apresentação de trabalhos acadêmicos sobre desenvolvimento, qualidade de software, trabalhos que resultaram em produção de software livre, protocolos ou padrões abertos.

Filosofia e Cultura – questões sobre direito intelectual, modelo de desenvolvimento, cultura hacker, interação com a comunidade, uso de licenças, entre outros.

Durante os dias de encontro, recebemos palestrantes de peso, como o Júlio Neves que apresentou o mini-curso de Zenity, o professor Cláudio Kirner, que falou sobre Uso de Software Livre em Aplicações de Realidade Aumentada, Marco Siríaco Martins que explicou sobre: Software Livre na Maior Usina Hidrelétrica do Mundo - Itaipu Binacional, Marco Lima com mini-cursos e palestras sobre perl, além de muitos outros. Aconteceram também diversas apresentações ministradas por alunos da UNIFEI e por conhecidos membros da comunidade brasileira de software livre, todos em um clima de intensa troca de conhecimento. A comunidade local, formada em grande parte de estudantes de faculdades da cidade, estiveram sempre presentes e atentos, lotando as salas das apresentações.

Entre os muitos mini-cursos tivemos “O GIMP para mentes criativas”, “Curso básico de Java 3D” e “Zenity”. Aconteceram também várias palestras e estudos de casos dentro das categorias citadas, além de um competição de OpenArena muito divertida, que agitou a tarde de quinta-feira com direito a virada épica no *catch the flag.

O time da organização da cidade de Itajubá prestou atenção especial na recepção e organização do evento, não poupando esforços para torná-lo um grande encontro, onde todos aprenderam, estreitaram relações e se divertiram. A confraternização de encerramento do evento teve direto até a uma cerimônia de

casamento simbólica, que aconteceu entre o Casal GIMP (Guilherme RazGriz e Camila Magri).

O EMSL 2009 foi organizado pelo Projeto Software Livre Minas Gerais (PSL-MG), Minas Livre, membros da comunidade de software livre, muitos voluntários de Itajubá. Teve apoio da UNIFEI, Prefeitura de Itajubá, Associação Comercial, Industrial e Empresarial de Itajubá, empresas locais, Revista Espírito Livre e de Itaipu. Contou também com os patrocinadores: SERPRO, COMPEX, Balteau Produtos Elétricos, além de outros cujo nome não foi citado.

Ficam nossos agradecimentos a todos os envolvidos e que venha o EMSL 2010!

*catch the flag – Modo de jogo “Pega bandeira”, onde dois times disputam pela bandeira do time adversário. 

Para mais informações:

Site oficial EMSL

<http://emsl.minaslivre.org/>



DJAVAN FAGUNTES é analista de teste de software na Squadra Tecnologia. É usuário de GNU/Linux desde 2004. Contribui com o GNOME realizando traduções, além de incentivar o uso de GNU/Linux.



JÚLIO CÉSAR EIRAS MELANDA é estudante de Ciência da Computação na Unifei. É usuário de GNU/Linux desde 2007. Desenvolve o projeto MathShooter, um software livre para ensino de matemática.



RELATO DO EVENTO

Por Filipo Tardim

No dia 20 de Outubro foi realizado o 1º Fórum de Software Livre de Duque de Caxias – Tecnologia e Cultura Livre.

O fórum contou com presença do ilustre diretor executivo da Linux Internacional, John 'Maddog' Hall, e de colunistas assíduos da Revista Espírito Livre: Alexandre Oliva e Jomar dos Santos Silva, além do próprio criador e editor, João Fernando Costa Júnior.

Maddog fez a fala de abertura e assistiu a todas as demais palestras da plateia.

Alexandre Oliva foi o primeiro palestrante. Com o tema A isca, o anzol e a grande rede (Espírito Livre nº 2), explicou, através de uma analogia muito interessante, os perigos das “iscas” contidas nos softwares, cujo objetivo dos “pesca-

dores” é manter os usuários presos aos “anzóis”, e das artimanhas contidas na grande rede (Internet). Mencionou o caso da Amazon, que deletou e-books de seus clientes, e da Nvidia, que lançou um upgrade de bios que desativava uma função nas placas. “São poderes demais para uma empresa”, enfatizou, e como não podia deixar de ser, falou da Microsoft, que possui o domínio sobre o sistema Windows, onde ela decide o que será instalado no computador do cliente, e não o próprio.

A palestra surpreendeu a plateia, que em determinados momentos disse falas do tipo “estou totalmente fisgado”, “a todo momento caio nas armadilhas”, entre outras.

A segunda palestra foi a de João Fernando



Figura 1: Palestra de Alexandre Oliva



Figura 2: Palestra de João Fernando

Costa Júnior, que de forma muito bem humorada apresentou o processo de criação da Revista Espírito Livre, feita 100% com ferramentas de código aberto, como por exemplo o Scribus (na apresentação foi mostrada uma página da revista aberta para edição), Gimp e Inkscape, usando como Sistema Operacional o Ubuntu. Tudo isso rodando num modesto PC com apenas 512 MB de RAM, o que portanto seria uma tarefa impossível de se realizar caso optasse pelo software proprietário.

“Na Revista, você conversa com o criador do programa”, disse João ao se referir às entrevistas que sempre estão presentes, em especial as da 7ª edição, que trouxe uma entrevista com Bruno Coudoin, criador do Gcompris, e Bill Kendrick, criador do Tux Paint.

A primeira palestra da tarde foi a de Jomar dos Santos Silva, que falou sobre “ODF: Passado, Presente e Futuro”. Partindo do exemplo dos hieróglifos egípcios, que só foram decifrados em 1822, a partir da descoberta da Pedra de Rosetta, disse que também estaríamos escrevendo hieróglifos ao adotar o formato proprietário, onde só o criador do programa de edição saberia decifrar o código caso, no futuro, o programa não existisse mais. Ao contrário, o ODF, utilizando-se de um formato xml aberto, pode ser facilmente “decifrado”, e pediu para a plateia realizar a experiência de renomear um arquivo



Figura 3: Palestra do Jomar Silva

.odt para .zip. Com isso mostrou que as informações contidas no texto estariam totalmente legíveis no arquivo content.xml, presente no interior do formato odt.

Jomar chamou a atenção ainda para a venda casada: o formato fechado (doc) exige um software proprietário (Microsoft Office), que por sua vez exige um sistema operacional (Windows), que só roda em uma determinada arquitetura (PC). Esses dados trouxeram à memória da plateia o novo formato docx, padrão do Office 2007, que é incompatível com versões anteriores do próprio pacote Office, e que é inútil renomear a extensão, tirando o x do final.

A palestra foi um sucesso no sentido que muitos perceberam a importância da adoção do padrão aberto.

Em seguida, Henrique Rabelo de Andrade falou sobre o e-UNI – Educação à distância nas universidades. Contou como a UNIRIO desenvolveu o programa, a partir do Moodle, das suas características, implantação e da importância da EaD.

Logo após, foi montada a mesa 4CMBR – Casos de sucesso municipais. Luís Felipe Costa apresentou o projeto 4CMBR, que significa Comunidade, Conhecimento, Colaboração e Compartilhamento dos Municípios Brasileiros. Voltado para a gestão pública, procura apresentar soluções baseadas em Software Livre, como por exemplo o i-Educar (Espírito Livre nº 7).

Martin Simas explicou como a prefeitura de Arraial do Cabo utiliza o software livre em sua gestão e como os moradores têm acesso aos serviços em qualquer lugar do mundo, utilizando inclusive a tecnologia mobile.

Marcelo Massao falou um pouco das belezas naturais de Silva Jardim e do projeto de inclusão digital de crianças carentes, utilizando o software educativo Gcompris.

Na mesma linha, Ana Cristina do Amaral relatou a experiência na utilização de Software Livre nas escolas do município de Mesquita.



Figura 4: Mesa 4CMBR - Casos de sucesso municipais

Eustáquio Cauper apresentou o LINEDUC – Linux Educacional Duque de Caxias, uma distribuição desenvolvida pela Secretaria de Educação do município, com o objetivo inicial de atender as demandas dos alunos e professores das Salas de Informática Educativa. Ao invés de utilizar slides, enquanto Eustáquio falava, os programas e funções do Lineduc eram apresentados no telão. Um destaque ficou para o software Jclic, que teve uma atividade montada ao vivo, surpreendendo a plateia.

Por fim, Alessandro Silva, membro da comissão organizadora do evento, apresentou o K-Eduque (Espírito Livre nº 7) e sua utilização nos cursos de iniciação profissional em Informática,



Figura 5: Apresentação do Lineduc

patrocinados pela FUNDEC (Fundação para o Desenvolvimento Tecnológico e Políticas Sociais de Duque de Caxias).

Chegou, então, a vez de John 'Maddog' Hall apresentar seu Projeto Cauã, um projeto não governamental e auto-sustentável, que visa a criação de uma grande rede de computadores de baixo custo, baixo consumo de energia, que ficariam conectados 24 horas por dia à Internet.

Comparando as favelas do Rio às savanas da África, afirmou que o projeto levaria a tecnologia àqueles que não possuem acesso, através da reutilização de hardwares que consumiriam pouca energia, enfatizando que a economia de energia no planeta é essencial. Com a popularização, o projeto pretende gerar 2 milhões de novos empregos.



Figura 6: John 'Maddog' Hall

Mostrou também algumas fotos de pessoas que mudaram de vida através do Software Livre, e terminou solicitando que todos os que tiraram fotos com ele, as enviassem para seu e-mail (e não foram poucas). Eu mesmo enviei as que tirei e recebi a seguinte resposta:

"Thanks Filipo,
It is nice to get some additional pictures of people.
Even with all the pictures taken of me, and even though I ask at every talk, few people send them.
Warmest regards,"

Maddog de fato foi a grande atração do evento, ora requisitado em inúmeras fotos, ora elogiado pelos organizadores. No entanto é importante dizer que a plateia não estava lá apenas para ouvi-lo. Prova disso é que um grande número de pessoas ficaram para assistir a última palestra do dia, feita por Paulino Michelazzo, apesar do avançar da hora. E quem ficou não se arrependeu. De forma totalmente cômica, Paulino arrancou risos e admirações ao explicitar como criar e administrar uma empresa livre. Falou de seu trabalho na Fábrica Livre e foi categórico ao afirmar que para se ingressar no ramo é preciso acreditar no Software Livre, mesmo que no começo você quebre, o que é natural (ele quebrou quatro vezes, disse). Falou ainda que não dá importância a diplomas, valorizando apenas a competência, o que fez alguns arregalarem os olhos. Muitos quiseram entregar-lhe um currículo, quando disse que deixa os funcionários jogarem X-Box quando estão estressados. Mas deixou bem claro que, para ser bem sucedido, é preciso "ralar", e é o que todos os seus funcionários fazem.

Paralelo ao Fórum, foram ministrados 3 minicursos: Introdução ao GNU/Linux, Ilustração ve-

torial com Inkscape e Segurança em servidores GNU/Linux, e no final foram sorteados brindes, entre eles camisetas, tux de pelúcia e produtos da Linux Small.

Sem dúvidas o Fórum foi um sucesso! Ficou com gostinho de quero mais ao ser realizado em apenas um dia, mas que, a exemplo de Porto Alegre, sinalizou não ficar apenas no I, mas que nos próximos anos virão o II, III, etc, e quem sabe não terá sua agenda ampliada.

Parabéns aos organizadores, aos palestrantes e, principalmente, aos participantes pelo interesse no SL. 

Para mais informações:

Site oficial do evento:

<http://www.forumsoftwarelivre.com.br/>



FILIPO TARDIM é graduando em Letras pela UFRJ, professor da rede municipal de Duque de Caxias, ajuda a implementar o Linux nas escolas públicas do município e participa do desenvolvimento do Lineduc – Linux Educacional Duque de Caxias.



REVISTA
espírito
livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivre.org>

3º Encontro PHP-PB



Por Aécio Pires

O dia 31 de outubro de 2009, foi um sábado especial para mais de 200 pessoas da Paraíba, Pernambuco, Rio Grande do Norte e Ceará. Nesse dia foi realizado o III Encontro PHP-PB (<http://www.php-pb.net>), no auditório do Shopping Sebrae em João Pessoa-PB.

Entre os participantes estavam desenvolvedores com larga experiência em desenvolvimento de sistemas WEB, empresários, professores, estudantes e iniciantes. Eles tiveram a oportunidade de assistir a apresentações de palestras que abordaram as novidades do PHP 5.3, PHP nas Nuvens, Wordpress, casos de sucesso de CMS em PHP, redirecionamento de URLs com Apache, PHP anti-patterns, a arquitetura MVC do Zend Framework e PHP no mundo mobile.

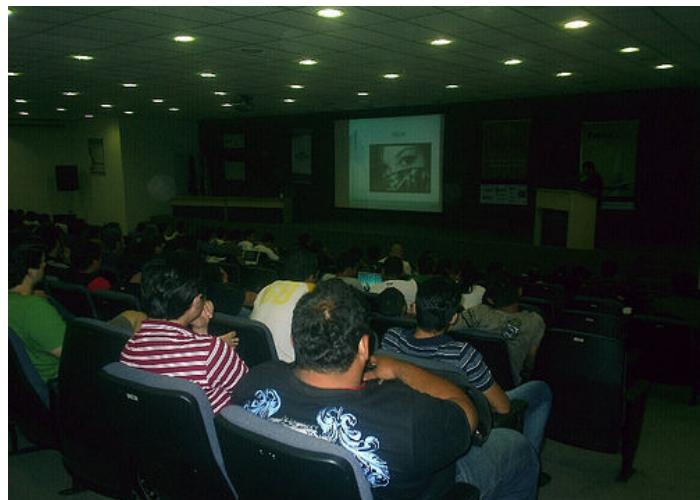


Figura 1: Auditório

A novidade desta edição ficou por conta da realização do desafio PHP. Os competidores, divididos em duplas, tiveram que resolver aos seguintes desafios <http://tinyurl.com/y13km89>. Foram premiadas as duas duplas que resolveram os desafios em menos tempo.

E por falar em prêmios, vários brindes foram doados pelos parceiros/patrocinadores e sorteados entre os participantes. O evento contou ainda com transmissão ao vivo para a WEB, para aqueles que não puderam estar presentes ao local do evento.

Para participar de tudo isso, cada participante teve que levar apenas um kilo de alimento não perecível para ser doado a APAE-JP. No total foram arrecadados 179 Kg.



Figura 2: Ganhadores de sorteio

EVENTO: RELATO DO EVENTO PHP-PB - JOÃO PESSOA/PB

Os slides e as fotos do evento estão disponíveis em <http://ur1.ca/g79d>.

O próximo encontro PHP-PB já está agendado para março de 2010, com novidades e palestras de altíssimo nível. Acompanhe as novidades em <http://twitter.com/phppb>. 



Figura 3: Alimentos arrecadados

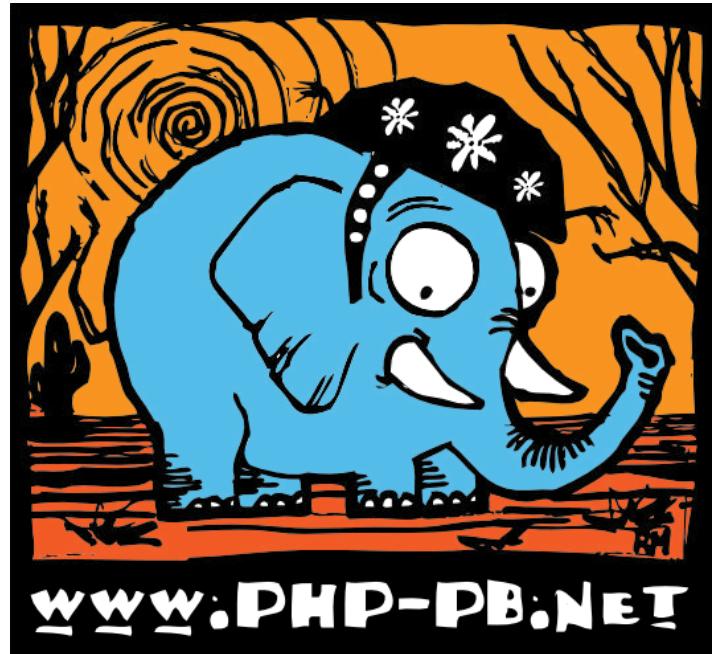


Figura 4: Arte do evento

Para mais informações:

Site oficial PHP-PB

<http://www.php-pb.net>

Slides e fotos do evento

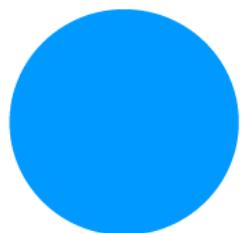
<http://ur1.ca/g79d>



AÉCIO PIRES é Administrador de sistemas da Dynavideo, pós-graduando em Segurança da Informação (iDEZ), graduado em Redes de Computadores (IFPB) e tradutor do TCOS (Thin Client Operating System).

Participe!

www.campus-party.com.br



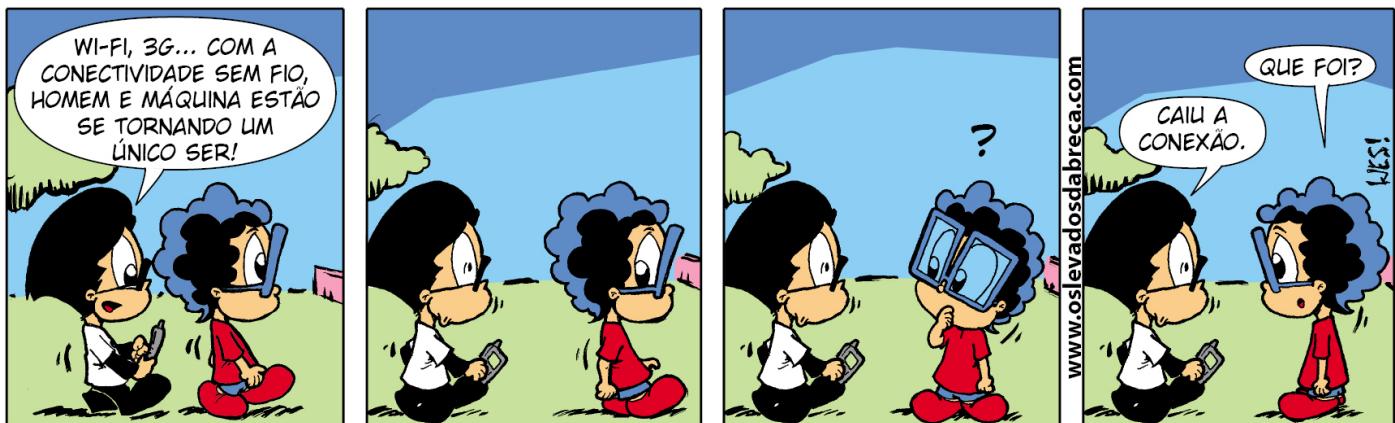
**Campus
Party™**



QUADRINHOS

Por Wesley Samp, Wallisson Narciso e José James Figueira Teixeira

OS LEVADOS DA BRECA



<http://www.OSLEVADOSDABRECA.com>

NANQUIM²



2009 WALLISSON NARCISO.

NANQUIMAOQUADRADO.COM

NATAL



REVISTA
espírito
livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

MANTENHA-SE
INFORMADO!

<http://revista.espiritolivre.org>

The cover features a dramatic background of dark, billowing clouds with a bright sun or light source breaking through in the center. The title "espírito livre" is prominently displayed in large, white, serif letters. Below it, the subtitle "MANTENHA-SE INFORMADO!" is written in a smaller, bold, sans-serif font. The website address is at the bottom.



AGENDA

DEZEMBRO / 2009

Evento: Minicurso gratuito – Introdução a Google Go

Data: 15/12/2009

Local: São Paulo/SP

Evento: Seminário sobre mercado de trabalho com tecnologias open source

Data: 15/12/2009

Local: Campinas/SP

Evento: 2º TI Verde

Data: 16/12/2009

Local: São Paulo/SP

Evento: Natal Livre 2009

Data: 18/12/2009

Local: Fortaleza/CE

JANEIRO / 2010

Evento: Campus Party Brasil 2010

Data: 25 a 31/01/2010

Local: São Paulo/SP



"Nós abriremos o livro. Suas páginas estão em branco. Nós vamos pôr palavras nele. O livro chama-se Oportunidade e seu primeiro capítulo é o Dia de ano novo."

Edith Lovejoy Pierce

Boas festas e um feliz ano novo!