

Programa y Libro de Resúmenes - v1.4

FLISoL Montevideo 2024

<https://wiki.flisol.uy/montevideo/2024>

							
			FLISoL				
			/2024				
URUGUAY							
FESTIVAL LATINOAMERICANO DE INSTALACIÓN DE SOFTWARE LIBRE							
	Te ayudamos a revivir esa PC o laptop viejita con distribuciones de GNU/Linux de bajos recursos como antiX o Loc-OS Linux.		Trae tu laptop, PC (la torre), tablet o teléfono Android y llévate con el mejor software libre instalado. Adelantanos tu hardware a info@flisol.uy				
	Podés probar diferentes distribuciones de GNU/Linux (Debian, Ubuntu, Fedora, Manjaro, Trisquel...) y entornos de escritorio, como Gnome, KDE y XFCE...		Recibimos donaciones de equipos viejitos que funcionen, para restaurarlos y donarlos a personas que lo necesitan a través de comunidades que auspician este evento.				
	Asegurate de haber respaldado toda la información para que no pierdas nada durante la instalación del software.		Habrán charlas y talleres para aprender y estar al tanto con referentes locales. Consultá el cronograma en el sitio web.				
		Sábado 27 de abril					
		10 a 18 hs					
		UTU ESI Buceo Av. Gral Rivera 3729 bis					
Programa, charlas y talleres en https://wiki.flisol.uy/montevideo/2024							
							

¿Tenés alguna PC o laptop vieja que funcione que querés donar?

Recibimos PCs y Laptops viejas que aún funcionen, para restaurarlas, mejorarlas instalarles distribuciones livianas de GNU/Linux y donarlas a través de las instituciones y colectivos que organizan este evento, a personas que las necesiten para trabajar o estudiar. Podes comunicarte con nosotros por correo a info@flisol.uy

¿Querés instalar GNU/Linux en tu Laptop o PC y querés hacernos alguna consulta?

Si querés instalar GNU/Linux en alguna PC con alguna necesidad especial o querés hacernos conocer el hardware para que planifiquemos mejor la instalación, puedes comunicarte con nosotros por correo a info@flisol.uy contándonos tu situación.

¿Qué público podría estar interesado en asistir al evento?

El evento cuenta con charlas de expositores y expositoras de diversos colectivos e instituciones vinculadas al software libre, cultura libre y derechos digitales. El evento cuenta con charlas que abordan temáticas como: Software y hardware libre, Derechos digitales, Tecnología y sociedad, Educación, Cultura libre, Ciberactivismo.

Código de Conducta

FLISoL es un espacio libre de acoso. Valoramos la participación de cada persona que se acerca a la comunidad del Software Libre y queremos que todas las personas que asistan tengan una experiencia agradable y satisfactoria. Para ello, se espera un respeto mutuo entre todas las personas: quienes asisten, quienes organizan y quienes dan charlas, en todas las etapas del evento, incluyendo la de organización. Para que quede claro lo que se espera, toda persona organizadora, disertante, expositora, asistente o voluntaria deberá seguir el siguiente Código de Conducta. Las personas organizadoras cuidarán la observación de estas normas durante el evento.

No se tolerará la discriminación de las personas que asisten en ninguna forma: de distinciones de género, de orientación sexual, de discapacidad, de aspecto físico, de complejión física, de etnia, de religión, o de cualquier otro forma de discriminación.

Se amable con las demás personas. No insultes o desprecies a otras personas que asistan por saber menos que vos o no saber. A las personas asistentes o voluntarias que infrinjan estas normas se les pedirá que abandonen el espacio del festival, siendo suficiente para ello el criterio de las personas que organizan el FLISoL en esta sede.

Consideramos conductas inapropiadas para FLISoL:

- Realizar actos violentos o discriminatorios de cualquier índole, en especial según la Ley de Violencia Hacia Las Mujeres Basada en Género, Ley N° 19580 artículo 6.
- Seguir, acosar o intimidar deliberadamente a alguna persona.
- Fotografíar o grabar a alguien sin su consentimiento fuera del ámbito de las actividades llevadas a cabo.
- Interrumpir continuamente charlas o talleres.
- Cualquier contacto físico inapropiado.
- Promover o fomentar cualquiera de las anteriores.

Si no querés que te tomen fotografías o te filmen pedí una identificación (gafete o calco) “NO FOTO” al ingresar al evento, o llevá la tuya y colocala en un lugar visible en tu ropa o llevála colgando. Si ves que alguien está incumpliendo este código de conducta o alguna persona está siendo acosada, por favor comunicate inmediatamente con alguien de la organización de la sede de este FLISoL, que estarán debidamente identificados. Gracias por hacer de este evento abierto un espacio libre, amigable y sin violencia.

Lista de Resúmenes

1. Deploying de aplicaciones modernas en desarrollo y producción
2. Godot Engine: potenciando la creatividad con software libre
3. ¿Por qué sigo contribuyendo a Debian desde hace 20 años?
4. Avogadro: Un clúster de cálculo numérico con software libre
5. Sistemas de gobernanza globales: evolución, estado del arte, y el por qué del software libre
6. Autogestión en tiempos de capitalismo (de datos)
7. Innovación social y Software Libre
8. Soberanía de la información en organizaciones sociales, caso MPS
9. Repensar la computación en clave geopolítica
10. Malditas máquinas: criptografía como lenguaje de libertad
11. Era de iluminación y oscuridad en las humanidades digitales medievales
12. Collapse OS: Un sistema operativo post-apocalíptico

Lista de Talleres

1. Un Viaje en Colectivo por el Software Libre y la Productividad
2. Conversatorio: Software Libre, Ciencia Libre
3. Manos a la obra: ¡Hagamos un juego con Godot!
4. Desafío de programación: El juego de Wikidata

Lista de Actividades Continuas

1. Help Desk: aplicaciones de proyectos de software libre en la vida real
2. Lan Party: partidas de juegos libres en red
3. Install Fest: instalacion de software libre y sistemas operativos GNU/Linux

Lista de Stands

1. FLISoL Uruguay
2. Servidores Autogestionados
3. Video Mapping + mezcla de video con software libre
4. El teclado Dvorak
5. La Comunidad de Debian en Uruguay

Charlas

1. Deploying de aplicaciones modernas en desarrollo y producción

- Expone: Daniel Zipitría (CILAN)

A lo largo de la historia, las arquitecturas de servidores han evolucionado y en los últimos 10 años se han producido grandes saltos tecnológicos. En el contexto de la arquitectura de nube, se destaca su flexibilidad y escalabilidad para satisfacer las demandas tecnológicas actuales. Los contenedores, como Podman, ofrecen una forma eficiente de empaquetar y distribuir aplicaciones, facilitando su despliegue en entornos diversos. La implementación de servidores libres de Kubernetes y almacenamiento de objetos brinda una infraestructura robusta y adaptable para gestionar cargas de trabajo complejas. La automatización del proceso de configuración mediante herramientas como Ansible optimiza la administración del servidor y garantiza su consistencia. Un ejemplo práctico de empaquetado de aplicaciones en contenedores ilustra cómo aprovechar estas tecnologías para simplificar el desarrollo y despliegue de software. Aunque no se requieren conocimientos previos, esta charla está diseñada para desarrolladores interesados en explorar nuevas herramientas y enfoques en arquitecturas modernas. En esta charla se mostrarán cuáles son las principales características de la arquitectura de nube cómo se utilizan los contenedores en la arquitectura de nube, qué es ansible y cómo se utiliza en la preparación de servidores.

2. Godot Engine: potenciando la creatividad con software libre

- Expone: Alexia Rodriguez (La Familia Godotera - ex ForoGodot)

Se mostrará una breve historia de Godot Engine, sus orígenes, su evolución y juegos actuales que se están realizando o ya realizados con el mismo Game Engine, su importancia de ser una herramienta de Software Libre, sus pros y contras tanto como su arquitectura base. Esta charla estará complementada por un taller (opcional) que se dará en 2 horas y se plantea, mediante apoyo tutorizado, la creación de un videojuego simple en 2D usando el mismo engine.

3. ¿Por qué sigo contribuyendo a Debian desde hace 20 años?

- Expone: Santiago Ruano Rincón (Grupo Linux de la Universidad de Cauca)

Subí mi primer paquete a Debian en 2004, y como con todo, tiendo a cuestionarme sobre el por qué de las cosas, incluyendo por qué sigo contribuyendo, con lo que puedo, a Debian. En esta charla repaso mis motivaciones iniciales para acercarme a lo que llamamos software libre, lo que ha pasado desde entonces, y explico dichos motivos siguen siendo válidos. Siguen siendo válidos a pesar de los cambios en mi forma de ver los problemas relacionados con el uso de herramientas informáticas por la sociedad en general.

4. Avogadro: Un clúster de cálculo numérico con software libre

- Expone: Santiago Roland (UdelaR)

En el Polo de Desarrollo Universitario de Ciencias Físicas y sus Aplicaciones, en 2019 nos embarcamos en la aventura de configurar un clúster de cálculo numérico orientado a la investigación en Dinámica Molecular. Tener un clúster propio, por más pequeño que sea, permite reutilizar PCs que están disponibles en los institutos y tener soberanía y control sobre los cálculos realizados. Así nació el pequeño clúster Avogadro con 4 PCs de alta performance (Intel core i7) operando con SLURM Workload Manager y OpenMPI. En todos estos años hemos podido correr integraciones numéricas paralelizadas de varios códigos que se utilizan en esta área del conocimiento. En esta charla mostramos la evolución física del pequeño clúster que en 2023 sufrió su última actualización en la que incorporamos la 5ta PC, actualización a Debian 12 GNU/Linux y cambios en la disposición del almacenamiento en lo que conocemos como Avogadro-v2. Mostramos también el proceso de conformación del clúster, herramientas de software utilizadas y resultados de rendimiento obtenidos.

5. Sistemas de gobernanza globales: evolución, estado del arte, y el por qué del software libre

- Expone: Fátima Castiglione Maldonado (Shield Digital Security)

Sistemas de gobernanza en la antigüedad o era de la agricultura: la pirámide o jerarquía. Evolución a lo largo de la historia y estado actual: guerra antigua, guerra moderna, guerra contemporánea. Sistemas de gobernanza en la edad moderna: el mercado. Evolución y fases desde el renacimiento a nuestra era y estado actual.

Capitalismo comercial 1440-1680, capitalismo industrial 1725-1850. Capitalismo financiero 1850-1932: bancos y creación del dinero FIAT. Bancos de Inversión. Deuda. La guerra del Paraguay. Capitalismo del monopolio 1890-1950: las grandes corporaciones. Digitales: IBM, Microsoft, Oracle. Sistemas de gobernanza en la edad contemporánea: Aparición del software libre en 1983 y Linux en 1991. Sistemas de gobernanza en la edad contemporánea: los sistemas digitales. Pasaje de web1 a web2. Principales actores. GAFAM, FAANG. Redes sociales y su influencia en las elecciones presidenciales. Sistemas de gobernanza en la edad contemporánea: Breve introducción a blockchain y sistemas descentralizados. Bitcoin. Altcoins. Ethereum. Solana.

6. Autogestión en tiempos de capitalismo (de datos)

- Expone: Fede (Disroot)

El ascenso de las grandes corporaciones tecnológicas ha generado grandes cambios en los modos de producción de nuestro sistema socio-económico. La materia prima más importante de sus modelos de negocio son los datos. Por eso desarrollan y utilizan tecnologías cada vez más sofisticadas y sutiles para generar, extraer y procesar datos antes de valorizarlos y convertirlos en capital a través de plataformas sociales, servicios en línea y aplicaciones. En ese contexto surgen diferentes proyectos, individuales y colectivos, que proponen y brindan herramientas digitales alternativas que desafían la lógica de la mercantilización del comportamiento humano que motoriza a los gigantes tecnológicos. La mayoría de estos proyectos se denominan "autogestionados" (por razones distintas) y suelen habilitar espacios de interacción que poseen características de "comunidad". Esta charla pretende reflexionar sobre la naturaleza de esos proyectos, las distintas problemáticas a las que deben hacer frente para sobrevivir y el papel que tienen en ello las comunidades que se forman a su alrededor.

7. Innovación social y Software Libre

- Expone: Wilquer De Mello (Resistencia Programada)

La declaración de las cuatro libertades del Software Libre es fundamental, pero no suficiente por sí sola para garantizar su cumplimiento. Requiere de un ecosistema de innovaciones sociales y estructuras de apoyo que faciliten y fomenten la adopción y el ejercicio efectivo de estas libertades. Esto implica desarrollar prácticas, políticas y herramientas que infraestructuren y fomenten activamente el uso, compartición, estudio y modificación del software, asegurando que estas libertades se traduzcan en acciones concretas y sostenibles dentro de la comunidad. A través de la presentación de una experiencia etnográfica multisituada, se propone considerar las redes de relaciones, las instituciones y los objetos que dan significado y viabilidad a estas libertades. Se invita a la vez a reflexionar sobre la relevancia de llevar adelante prácticas que documenten y registren cómo cada elemento del ecosistema del Software Libre contribuye a la materialización y sostenibilidad de sus libertades fundamentales, visibilizando la inseparabilidad entre el aspecto social y el técnico en la innovación y la infraestructura tecnológica.

8. Soberanía de la información en organizaciones sociales

- Exponen: Félix Gonzalez (MPS), Alejandro Tasistro (MPS)

El MPS (Mercado Popular de Subsistencia) es una organización social que busca combatir el abuso de precio de las grandes superficies, mediante la solidaridad y el trabajo voluntario. Las familias que lo integran se organizan para hacer un pedido de ítems de la canasta familiar básica (alimentos, limpieza, etc), logrando con el volumen del pedido, un mejor precio. Además, se intenta promover la economía solidaria. El 70% de la compra va para manos de la economía social y solidaria, buscando apoyar a empresas cooperativas, autogestionadas, pequeños emprendimientos y empresas recuperadas por sus trabajadores y trabajadoras. El MPS basa su funcionamiento en varias herramientas informáticas como mensajería instantánea, documentos compartidos, etc. En un comienzo, estas necesidades se cubrían utilizando únicamente servicios provenientes de corporaciones multinacionales de la información (Google y Meta). Esto contraviene varios principios de la organización, por lo que se crea la comisión informática, para discutir estos temas y poner en práctica soluciones que le otorguen independencia a la organización en el manejo de su información. Surgiendo como requisito el uso de software libre siempre que sea posible.

9. Repensar la computación en clave geopolítica

- Expone: Joaquín Moreira Alonso (UdelaR)

Los conflictos de siempre, pero también las especulaciones acerca de la posibilidad de una tercera guerra mundial, nos invitan a pensar en lo complejo de la geopolítica contemporánea y futura, geopolítica que tiene componentes diplomáticos, ambientales, poblacionales y bélicos, pero también tiene componentes computacionales.

Dos aspectos en los que se evidencia el problema geopolítico de la computación son los conflictos entre los principales bloques geopolíticos y sus respectivas plataformas (que se observa tanto en las disputas entre estados y plataformas en China y Estados Unidos como en las regulaciones) y la infraestructura de hardware informacional, compuesta por los cables submarinos, los satélites y antenas y los centros de datos. Algo que acompleja aún más el análisis es que la computación no sólo es ubicua sino que está hiperconectada, y esa hiperconexión no es un simple epifenómeno sino que es parte central del funcionamiento de la computación contemporánea. Además, la computación no sólo se ha vuelto ubicua y conectada sino interdependiente, conformando lo que Benjamin Bratton denomina una megaestructura accidental de computación planetaria, obligándonos a pensar la geografía no como una cartografía sino como una topología, donde las soberanías (un término caro al ethos del software libre) se superponen.

10. Malditas máquinas: criptografía como lenguaje de libertad

- Expone: Pablo Seijo (Plan i)

La criptografía, la ofuscación y el cifrado son herramientas conocidas por todo aquel que esté relacionado con la computación, la ciberseguridad o la programación. Este mecanismo de cifrado funciona tanto para proteger información o para protegerse de intromisiones de terceros, desde la deep web, un mensaje de telegram hasta un dump de una base de datos. Pero el lenguaje criptográfico es anterior a la computación y como veremos puede ser un antecedente al código binario en la que se basa todo lo digital. Haremos un repaso por estos antecedentes, pasando por códigos secretos escondidos, sabotaje, rebelión y el primer ejemplo de piratería de software.

11. Era de iluminación y oscuridad en las humanidades digitales medievales

- Expone: Laura Sandoval (UdelaR)

La ubicuidad actual de los medios digitales en los distintos aspectos de nuestra vida e interacción social impuso cambios que también afectaron, de diferentes maneras, a la producción científica y académica de conocimiento. En este contexto surgen las llamadas "humanidades digitales", como categoría amplia que refiere, de forma general, a un campo de saber que tiene a la digitalidad como núcleo que organiza y atraviesa diferentes dimensiones de la investigación humanística. En esta exposición se hará un breve repaso por diferentes proyectos de "humanidades digitales medievales", ya que se ha considerado a los medievalistas como early adopters de la tecnología informática. Se expondrán varios ejemplos desde los comienzos, previo a la WorldWideWeb, de incorporación de nuevos recursos tecnológicos, tanto de software libre como de software privativo, que posibilitan la realización de proyectos de investigación que de otra manera sería difícil realizar en las coordenadas espacio-temporales humanas.

12. Collapse OS: Un sistema operativo post-apocalíptico

- Expone: Santiago Roland (Undernet Uruguay)

Nuestra vida cotidiana está absolutamente permeada y atravesada por la tecnología y se sostiene gracias a que se satisfacen muchas condiciones que hoy damos por sentado, como la energía, recursos minerales, cadenas de suministros, etc. ¿Que pasaría si alguno de estos factores que determinan el devenir de la civilización moderna, se interrumpiera o fallara? Algunos autores plantean que la civilización moderna simplemente colapsaría. Collapse OS es un proyecto de un sistema operativo para dispositivos de 8-bits programado en FORTH con la intención de poder reiniciar la tecnología post-colapso, devolviendo la posibilidad de programar micro-controladores y otros dispositivos imprescindibles para la vida moderna, como un panel foto-voltaico, o el riego automático de una huerta. En esta charla presentamos el proyecto, sus argumentos y sus resultados, mirando con el ojo latinoamericano y viendo que preguntas interesantes nos plantea y nos deja, en el marco de nuestra relación con la tecnología.

Talleres

T.1 Un Viaje en Colectivo por el Software Libre y la Productividad

- Modera: Mauricio Sosa Giri (Hackspace UY)

¡Prepárate para sumergirte en el apasionante mundo del Software Libre como nunca lo hubieras imaginado! Este no es simplemente un debate; es una invitación a descubrir entre las personas participantes los secretos más sorprendentes de la productividad en un conversatorio abierto que promete revolucionar nuestra forma de trabajar y vivir. ¿Te has preguntado alguna vez cómo pequeños cambios en las herramientas que usas pueden desencadenar grandes avances y mejorar tu productividad cada día? ¿Has tropezado con desafíos que parecen no tener solución, o has encontrado joyas ocultas en el software libre? Este es el momento y el lugar correcto. Desde fracasos personales hasta soluciones creativas, este conversatorio es tu escenario para explorar, debatir y descubrir. No importa cual sea tu nivel de experiencia con Software Libre, aquí encontrarás un espacio lleno de curiosidad, aprendizaje compartido y, sobre todo, una comunidad dispuesta a escuchar y aprender de lo que cada persona tiene para decir.

No pierdas esta oportunidad única de conectar con personas que, como tú, buscan hacer más, mejor, y por supuesto de manera libre. ¿Quién sabe? Quizás la clave que transforme tu productividad esté a solo una conversación de distancia

T.2 Conversatorio: Software Libre, Ciencia Libre

- Modera: Daniel Viñar Ulriksen (UdelaR)

Todxs sabemos que en investigación, e incluso en cualquier tarea académica, conviene usar software libre - y liberar el software que se produzca en la investigación.

Pero, concretamente, ¿cuanto acatamos este mandato? ¿porqué? ¿cómo podríamos hacer mejor?

Comencemos por intercambiar experiencia. Proponemos que en este espacio cada cual pueda intervenir par presentar su experiencia o casos de uso de software libre, en particular en investigación. Planteo como ejes disparadores:

- Usando software en tus labores (de investigación, educación o cualquier ocupación) ¿cuando y porqué importó (o hubiera importado) que sea software libre ? ¿cuando, al contrario, te pareció indiferente que sea software libre, o incluso consideras sólo poder hacerlo con algún software privativo?
- En tus ocupaciones, la “propiedad intelectual” ¿alguna vez ha aportado algo? o al contrario ¿alguna vez ha coartado, limitado o peligrado tu trabajo?
- ¿Conoces prácticas concretas de uso de software en investigación que se vean beneficiadas por que el software sea libre? O, al contrario: ¿en las que se pueda cuestionar el rigor científico porque el software sea privativo?

Cabe mencionar que el registro de este conversatorio servirá para un trabajo académico de elaboración de un “Manual de Ciencia Abierta para América Latina”.

T.3 Manos a la obra: ¡Hagamos un juego con Godot!

- Modera: Alexia Rodriguez (La Familia Godotera - ex ForoGodot)

El taller consistirá en la elaboración de un juego muy simple en 2D usando Godot Engine.

Requisitos

- Tener conocimientos de programación básicos, de toda forma estará tutorizado en todo el taller.
- Que sientas que te gusta o te puede gustar el desarrollo de juegos.
- ¡¡Una laptop de Jóvenes a Programar Positivo BGH es suficiente!!
- Y muchas, ¡¡¡muchas ganas de aprender!!!
- Laptop de 4 GB RAM disponible (no usado por el SO)
- 128GB disco o superior y un CPU Intel generación 6 o similar
- Tarjeta gráfica con soporte OpenGL 3.3 o Vulkan 1.1 o superior.

Sin restricciones de edad. ¡¡¡Tod@s podemos aprender!!! ¡¡Habr  venta de stickers y llaveros!!

T.4 Desafío de programación: El juego de Wikidata

- Modera: Nat Hernández Clavijo (Wikimedistas de Uruguay)

Hay miles de aplicaciones - en muchos lenguajes diferentes - que ayudan a Wikimedistas alrededor del mundo a que sus horas de contribución al conocimiento libre sean más eficientes y amenas. Hay bots para corregir errores de tipeo en los artículos de Wikipedia, juegos que ayudan a que las imágenes de Wikimedia Commons sean más accesibles... Si te gusta programar, seguro alguna vez se te ocurrió algo que hacer con el vastísimo contenido libre de los proyectos Wikimedia.

¡Empecemos por crear un jueguito!

En este taller vas a idear y desarrollar una API para The Distributed Game ¹, un juego que ayuda a expandir y mejorar la información disponible Wikidata, la base de conocimientos hermana de Wikipedia. ¡El mejor juego se lleva un premio! Y además, te vas con un panorama de herramientas, ayuda, e inspiración para contribuir con otros proyectos y desarrollar los que se te ocurran. Este taller requiere conocimientos básicos de programación (tu elegís el lenguaje: yo sugiero Python, Node o PHP). Para agilizar el taller, si tenés oportunidad, un par de días antes create una cuenta y solicitá una membresía en Toolforge ²

¹<https://wikidata-game.toolforge.org/distributed/>

²<https://wikitech.wikimedia.org/wiki/Help:Toolforge/Quickstart>

Actividades Continuadas

1. Help Desk: aplicaciones de proyectos de software libre en la vida real

- Moderan: Daniel Zipitría (CILAN), Fermín Barboza (LinuxPay)

Este es un espacio horizontal y descontracturado de intercambio con sysadmins, usuarios avanzados y personas con experiencia en la aplicación de proyectos, servicios y soluciones basadas en software libre, en la vida real. ¿Tenes dudas como montar tu propio servidor? ¿Como configurar o utilizar Docker? Entonces no dudes en pasar por el salón de Instalaciones para conversar con los gurú sobre cualquiera de estos temas: Linux y distros, servidores de archivos Samba, NFS y GlusterFS. servidores web, servidores de correos Postfix y Zimbra, ProxmoxMailGateway, Servidor XMPP Openfire, servidor de virtualización Proxmox, servidores de bases de datos: MySQL, MariaDB, Postgres, sistemas de sincronización de archivos: rsync, rsync server, Syncthing, Seafile, contenedores: LXC, Docker y Podman, servidor de objetos: Minio, servidor de kubernetes: k0s, sistemas operativos para Celulares: LinageOS crDroid, entornos de escritorios: Gnome, KDE, Mate, Cinnamon y XFCE, software de ofimática: LibreOffice y OnlyOffice, integración de Linux en un entorne Active Directory o LDAP, escritorios remotos: RealVNC, X2go, XRDP, Nextcloud, Python.

2. Lan Party: partidas de juegos libres en red

- Moderan: Felipe Lenzi (Impulso Libre), Ignacio Barboza (LinuxPay)

Se pondrá a disposición un servidor local en la red LAN con los siguientes juegos libres para que las personas puedan probarlos, jugar partidas con otros players, discutir aspectos técnicos de los juegos y del servidor, edición de parámetros de juego, etc

Los juegos propuestos son los siguientes:

- Minetest: juego de mundo abierto voxel, clon de Minecraft. URL: <https://www.minetest.net/>
- OpenArena: FPS con motor gráfico Queke3 libre. URL: <http://www.openarena.ws>
- OpenRA Dune 2000: Juego de estrategia, clon de Red Alert. URL: <https://www.openra.net/>
- Teeworlds: Juego de combate 2D clon de Worms. URL: <https://www.teeworlds.com/>

3. Install Fest: instalación de software libre y sistemas operativos GNU/Linux

- Moderan: Francisco Zadikian (GNLUG), Equipo FLISoL

Se harán instalaciones de sistemas operativos libres GNU/Linux, software libre de ofimática, diseño, etc. También software para el sistema operativo Android para teléfonos inteligentes (no se harán flasheos de teléfonos).

Basadas en Arch (rolling release)

- Artix Linux: Libertad de elección en sistemas de inicio y entorno gráfico.
- Manjaro Linux: Moderno y versátil con instalación sencilla.

Basadas en Debian (point release)

- Trisquel: Distribución 100% libre según la Free Software Foundation y por utilizar el kernel Linux-libre.
- Antix Linux: Sistema liviano para PCs con bajos recursos, libre de systemd.
- Linux Mint: Estabilidad y facilidad de uso para usuarios.
- MX Linux: Ligero y eficiente con herramientas amigables.
- Ubuntu: Popularidad y soporte extenso para usuarios convencionales. Escritorio GNOME.
- Kubuntu: Popularidad y soporte extenso para usuarios convencionales. Escritorio KDE Plasma.
- Xubuntu: Popularidad y soporte extenso para usuarios convencionales. Escritorio ligero XFCE.

Stands

FLISoL Uruguay

Información del Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre (FLISoL), divulgación de sus actividades e historia y venta de merchandising.

Servidores Autogestionados

Stand de la comunidad Undernet.uy y Mastodon.uy y promoción de servidores autogestionados con software libre. Venta de merchandising de Mastodon y Undernet.

Video Mapping + mezcla de video con software libre

Muestra de proyección de imágenes sobre superficies irregulares con software libre. Este proyecto ha sido posible gracias a la interacción de diferentes comunidades y desarrolladores de software libre que ha trabajado sobre la compatibilidad de diferentes piezas de software (splash, vimix y blender principalmente) que crean un set completo de mezcla de vídeo (VJ) y mapping de vídeo.

El teclado Dvorak

Divulgación y exhibición de teclados de distribución Dvorak español, pruebas de velocidad, interactuar con diferentes modelos de teclados y aprender sobre esta distribución. Estará en exhibición el libro Typewriting Behavior, August Dvorak et al (1936) y otros materiales de investigación exclusivos.

La Comunidad de Debian en Uruguay

Descubre el universo de Debian Uruguay en nuestro stand: un oasis de conocimiento y colaboración. Únete a nuestra comunidad de personas apasionadas por el Software Libre. ¡Explora, aprende y forma parte de la horda de espirales de Debian!

Comité Organizador FLISoL 2024

- Coordinador Nacional: Damián Muraña (murana.uy)
- Coordinador Departamental: Francisco Zadikian (GNLUG)
- Mauricio Sosa Giri (Hackspace UY)
- Fátima Castiglione Maldonado (Shield Digital Security)
- Wilquer DeMello (Resistencia Programada)
- Alexia Rodriguez (La Familia Godotera - ex ForoGodot)
- Fermín Barboza (LinuxPay)
- Felipe Lenzi (Impulso Libre)
- Santiago Roland Alvarez (Undernet Uruguay)

Agradecimiento especial A las autoridades de UTU ESI Buceo por prestarnos el local y la calidez con la que recibieron nuestra propuesta.

Diseño gráfico <https://mastodon.uy/@gastonsitio>

	09:30 – 10:00	Recepción y Organización		
	HORA	SALÓN 1 CHARLAS	SALÓN 2 TALLERES	SALÓN 3 / LAB CONTINUADAS
INICIO (50')	10.00 – 10.10	Apertura y palabras de autoridades de UTU		
	10.10 – 10.50	Intervalo Libre / Recorrida por stands		T.1 (M. Sosa) Conversatorio: Productividad y Software Libre Lan Party Install Fest
	10.50 – 11.15	Coffee Break / recorrida por stands (25')		
SESIÓN A (1h40')	11.15 – 11.45	A.1 (D. Zipitría) Deploying de aplicaciones modernas en desarrollo y producción	T.2 (D. Viñar) Conversatorio: Software Libre Ciencia Libre	Lan Party
	11.45 – 12.15	A.2 (A. Rodriguez) Godot Engine: potenciando la creatividad con software libre		Install Fest
	12.15 – 12.35	A.3 (S. Ruano) ¿Por qué sigo contribuyendo a Debian desde hace 20 años?		Help Desk
	12.35 – 12.55	A.4 (S. Roland) Avogadro: Un cluster de cálculo numérico con software libre		
	12.55 – 13.55	Almuerzo (1h)		
	13.55 – 14.05	Foto Grupal (10')		
SESIÓN B (1h40')	14.05 – 14.35	B.1 (F. Castiglione) Sistemas de gobernanza globales	T.3 (A. Rodriguez) Haciendo un Juego con Godot Engine	(LAB) Lan Party
	14.35 – 15.05	B.2 (Fede) Autogestión en tiempos de capitalismo (de datos)		Install Fest
	15.05 – 15.25	B.3 (W. DeMello) Innovación social y Software Libre		Help Desk
	15.25 – 15.45	B.4 (F. Gonzalez) Soberanía de la información en organizaciones sociales		
	15.45 – 16.10	Coffee Break / recorrida por stands (25')		
SESIÓN C (1h50')	16.10 – 16.40	C.1 (J. Moreira) Repensando la computación en clave geopolítica	T.4 (N. Hernandez) El juego de Wikidata	Lan Party
	16.40 – 17.10	C.2 (P. Seijo) Malditas máquinas: criptografía como lenguaje de libertad		Install Fest
	17.10 – 17.30	C.3 (L. Sandoval) Era de iluminación y oscuridad en las humanidades digitales medievales		Help Desk
	17.30 – 17.50	C.4 (S. Roland) Collapse OS: Un sistema operativo post-apocalíptico		
	17.50 – 18.00	Clausura y palabras del comité organizador		

