



**UNIVERSIDAD
DEL PACIFICO**
siempre*innovando*

Paper
Reutilización de tecnologías

Profesor:

Carolina Pino

Ramo:

Taller de Proyectos Integrados

Alumno:

Hernán Beiza

Fecha:

05/noviembre/2009

El hombre desde sus inicios siempre ha sido más destructivo que constructivo, Pero ¿cómo es posible que seamos así? Si bien nosotros mismos creamos todos los días algo nuevo, de hecho ahora mismo lo estamos haciendo, al escribir este texto. Cada vez que nos sentamos frente al PC, y dibujamos gráficas digitales, escribimos textos informativos, otros hacen comentarios de cine o arquitecturas urbanas, etc. estamos generando un conocimiento, estamos estudiando, aplicando, haciendo y luego de eso, creando una versión final de **algo** que en algún momento puede llegar a ser **vendible** o que genere alguna ayuda a alguien. Sin embargo, esto tiene un tope, ya que el hecho de que las cosas generalmente sean vendibles es una demostración de que el humano genera destrucción, quizás por envidia... El humano es destructible. ¿Por qué decimos esto? Porque el conocimiento se detiene, se destruye o casi no se genera por las limitaciones de accesibilidad que generar el hecho de ser tecnologías vendibles...

¿Por qué vendible y no regalable? Por el dinero, claro. Pero también va más allá. Por marketing, por marca, por el **elitismo tecnológico**.

El hecho que impulsa a generar algo para sentirnos únicos, o para el desarrollador, sentirse satisfecho de que sólo algunos pueden acceder a esa pieza y portarla. Este tipo de situaciones, son las que el software y el hardware libre evitan. Si bien un grupo de personas se juntó para producir Arduino con un fin muy claro, poder usar algo para sus proyectos de robótica escolar, ellos tenían un sello particular: Su **transparencia**, en los códigos y esquemáticas de construcción de la placa dio buenos frutos, trajo más ayuda a su proyecto, sin nada de por medio, y generó un cambio en la mentalidad del resto. La **invisibilidad** que los aparatos traen por **default** en el modo de funcionar, a nivel de programación y de hardware, debido a políticas de marca, **limita** el crecimiento del conocimiento del humano y es muy difícil poder darle a las cosas un **segundo uso**.

Está más que claro, que **deconstruyendo** casi negativamente las cosas se pueden encontrar su origen y funcionamiento, de hecho es la manera en que hoy llegamos a las cosas que nos gustan: los teléfonos que imitan al de la marca más grande de telefonía inalámbrica o la película descargada, o quizás, grabada por el idiota que las vende en la feria. Originalmente no es eso a lo que apuntamos ni a lo que queremos llegar, casi tener que robar para poder acceder al contenido o material, sino que a generar un cambio en la **conciencia** de las grandes empresas... El gran ejemplo fue Linksys con uno de los firmwares para uno de sus routers. Muchas personas se unieron para mejorarlo y darle nuevas funcionalidades. ¡Notable! Cómo me gustaría poder tener la manera de modificar el software que trae mi reproductor de mp3 para generar una experiencia distinta al momento de escuchar mi música. Pero lamentablemente ese pensamiento no se encuentra en las marcas y empresas de hoy.

Cada vez es posible ver como los S.O piden más recursos, pero no hay formas de optimizarlos verdaderamente. Y ahí otra vez aparecen tipos que suben sus propias versiones de estos sistemas, como fue Bj, con **WindowsUE** el cual traía mejoras y programas para hacer nuestra experiencia mejor. Sin embargo, pasó poco tiempo para que la empresa del gran hermano le enviara una carta amenazándolo con denuncias legales. Si bien Bj mejoró la experiencia en algunos aspectos, hay que recordar que él estaba solo en ese proyecto. A diferencia de un gran equipo, que como propietario, genera las cosas a su gusto sin pensar en sus usuarios finales. ¿Quién más puede mejorar nuestra experiencia frente a una tecnología, además de nosotros mismos que somos los que la usamos, disfrutamos y peleamos con ella día a día? Si esto lo aumentamos a más personas en el globo terráqueo, el trabajo es increíble y en ese momento en que las cosas se abran, los límites desaparecen.

El humano deconstruye todo lo que ve. Critica y niega las cosas buenas que se encuentran frente a él. Pero en este caso, en vez de aprovecharse del error, del bug que genera una pérdida importante de datos, hay quienes que cooperan y lo arreglan. Como los hackers de corazón bueno. Ellos, quien intentan derribarlo todo para ayudar a estas

mega empresas para evitar los robos bancarios. Si bien, hay algunos que lo hacen como metas personales y ver hasta dónde pueden llegar, ese mismo hecho ayuda a miles de bancos para evitar futuras pérdidas.

En la nube es posible encontrar miles de proyectos que apuntan hacia el hazlo tú mismo. Ellos comparten con el mismo tipo de ideal de los creadores de arduino. Subir los esquemáticos, los archivos para programar los chips, etc. Pasando por distintas áreas, desde aplicaciones para el hogar, como *Botanicals* que permite generar una conexión tú y una de tus plantas en el hogar para saber su estado a través de un mensaje en Twitter a tu celular, hasta alternativas a las que existen hoy en el mercado como *Daisy mp3*, un reproductor de mp3 al cual uno le puede dar un segundo uso. Lo interesante de este último es si bien existen en el mercado una increíble gama de productos similares, que quizás tienen mejores propiedades, como una pantalla incorporada, etc. hay muchos que son imitaciones de baja calidad de productos de otras marcas. Esto genera que los modelos pierdan su autenticidad y confianza. Las marcas se pelean por generar ese elitismo pero al final lo pierden, por cerrar el acceso al detalle de su producto, por no generar participación de sus usuarios para optimizar sus programas y firmwares. Pero en este caso, ya no es así, puesto que seremos nosotros mismos quienes lo armaremos y en el mejor de los casos, programaremos funcionalidades para nuestro uso personal que estarán adaptadas a nuestras necesidades. ¿Qué será mejor? ¿Un producto cerrado, con un standard para todos sus usuarios o un producto abierto a la comunidad, el cual se puede personalizar y pedir ayuda a otros usuarios para poder mejorar y aportar a este producto? Son como las comunidades que forman las distribuciones de Linux. Ubuntu tiene una idea de poder hacer llegar Linux a todos los usuarios normales, que no necesariamente son programadores. Es ahí dónde existió su éxito, en la facilidad de uso e instalación: es esa su gran potencial de marca, la gran comunidad que existe en internet dispuesto a ayudar: *linux for human beings*. Sin duda este el hecho más importante. Pero aún existen los humanos que compran porque las cosas vienen en un bonito envase, porque denotan un status social superior al que no lo posea. Si pensamos en todas estas características apuntan hacia el lado opuesto de lo descrito en todo este texto: **individualismo tecnológico destructivo**.