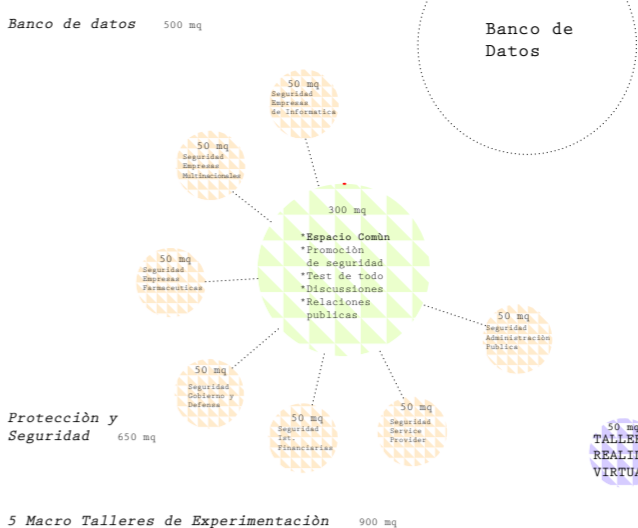


**Hackers**

- Preparación de profesionales
- Diferentes niveles y competencias
- Formación de grupos de trabajo



**Protección y seguridad**

- Redes Corporativas: la funcionalidad y la eficiencia, pero no de seguridad
- Concentración de los ataques
- Instituciones financieras y bancos - fraude
- Service Provider - customer database y intercepciones
- Administración pública - desafío, fraude
- Organismos gubernamentales y de defensa - desafío, espionaje
- Empresas farmacéuticas - espionaje
- Empresas multinacionales - espionaje
- Empresas de informática - sistemas y antivirus

**Banco de pruebas de lo sistemas**

**Talleres de Experimentación**



- Hardware
- Software
- Robotica
- Androides
- Realidad Virtual
- Nanotecnologias
- Inteligencia artificial
- Repetidoers de señal y antennas
- Open Sources

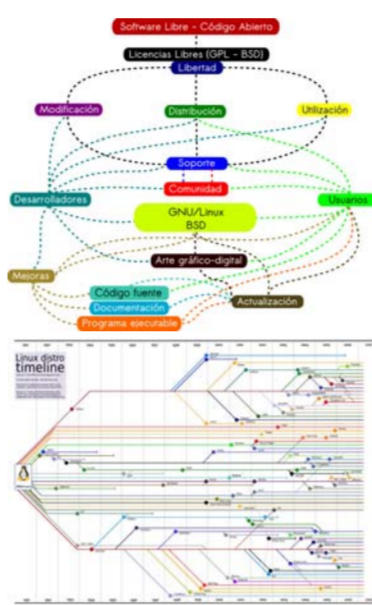


**Hardware**

Hardware corresponde a todas las partes físicas y tangibles de una computadora: sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos; sus cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrastando al soporte lógico e intangible que es llamado software. El término proviene del inglés y es derivado por el SAS como el conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora. Sin embargo, el término, aunque se lo más común, no necesariamente se aplica a una computadora tal como se la conoce, así por ejemplo, un robot también posee hardware (y software).

La historia del hardware del computador se puede clasificar en tres generaciones, cada una caracterizada por un cambio tecnológico de importancia. Este hardware se puede clasificar en básico, el estrictamente necesario para el funcionamiento normal del equipo, y el complementario, el que realiza funciones específicas.

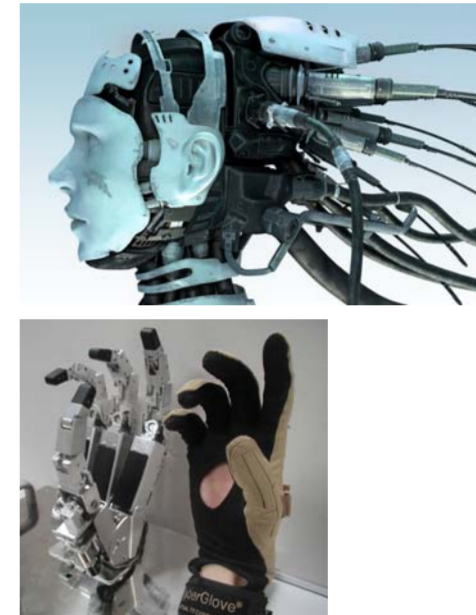
Un sistema informático se compone de una CPU, encargada de procesar los datos, uno o varios periféricos de entrada, los que permiten el ingreso de la información y uno o varios periféricos de salida, los que permiten dar salida (normalmente en forma visual o auditiva) a los datos.



**Codigo abierto de Software**

La idea del código abierto se centra en la premisa de que al compartir el código, el programa resultante tiende a ser de calidad superior al software propietario, es una visión técnica. Por otro lado, el software libre tiene también tendencias filosóficas o incluso morales: el software propietario, al no poder compartirse, es "antidémico" dado que prohíbe compartir entre seres humanos ya en contra del sentido común. Igual que el software libre, el código abierto a open source tiene una serie de requisitos necesarios para que un programa pueda considerarse dentro de este movimiento. Estos son:

- Libre redistribución: el software debe poder ser regalado o vendido libremente;
- Código fuente: el código fuente debe estar incluido u obtenerse libremente;
- Trabajos derivados: la redistribución de modificaciones debe estar permitida;
- Integridad del código fuente del autor: las licencias pueden requerir que las modificaciones sean redistribuidas sólo como parches;
- Sin discriminación de personas o grupos: nadie puede dejarse fuera;
- Sin discriminación de áreas de actividad: los usuarios comerciales no pueden ser excluidos;
- Distribución de la licencia: deben aplicarse los mismos derechos a todo el que recibe el programa;
- La licencia no debe ser específica de un producto: el programa no puede licenciarse sólo como parte de una distribución mayor;
- La licencia debe ser tecnológicamente neutral: no debe requerirse la aceptación de la licencia por medio de un acceso por clic de ratón o de otra forma específica del medio de soporte del software



**Un robot es una entidad virtual o mecánica artificial.**

En la práctica, esto se por lo general un sistema electrónico que, por su apariencia o sus movimientos, ofrece la sensación de tener un propósito propio. La palabra robot puede referirse tanto a mecánicas físicas como a sistemas virtuales de software, aunque más a menudo a los segundos con el término de hoy. No hay un consenso sobre qué máquinas pueden ser consideradas robots, pero sí existe un acuerdo general entre los expertos y el público sobre que los robots tienden a hacer parte de todo lo que sigue: soverar, hacer funcionar un brazo mecánico, sentir y manipular su entorno y mostrar un comportamiento inteligente, especialmente al demostrar comportamiento tanto al de los humanos o a otros animales.

Aunque las historias sobre ayudantes y acompañantes artificiales, así como los intentos de crearlos, tienen una larga historia, las máquinas totalmente autónomas no aparecieron hasta el siglo XX. El primer robot programable y dirigido de forma digital, el Ulsimate, fue instalado en 1961 para levantar piezas calientes de metal de una máquina de tinte y colocárselas.

Por lo general, la gente reacciona de forma positiva ante los robots con los que se encuentra. Los robots domésticos para la limpieza y mantenimiento del hogar son cada vez más comunes en los hogares. No obstante, existe una cierta ansiedad sobre el impacto económico de la automatización y la amenaza del armamento robótico, una ansiedad que se ve reflejada en el retrato a menudo perverso y salvaje de robots presentes en obras de la cultura popular. Comparados con sus colegas de ficción, los robots reales siguen siendo limitados.

**Se denomina inteligencia artificial a la rama de la ciencia informática**

dedicada al desarrollo de agentes racionales no vivos. Para explicar la definición anterior, entiéndase a un agente como cualquier cosa capaz de percibir su entorno (entidad, entrada), procesar tales percepciones y actuar en su entorno (proporcionar salida), y entiéndase a la racionalidad como el resultado esperado (este concepto de racionalidad es más general y por ello más adecuado que inteligencia para definir la naturaleza del objetivo de esta disciplina).

Por lo tanto, y de manera más específica la Inteligencia artificial es la disciplina que se encarga de construir procesos que al ser ejecutados sobre una arquitectura física producen acciones o resultados que maximizan una medida de rendimiento determinada, basándose en la secuencia de entradas percibidas y en el conocimiento almacenado en tal arquitectura.

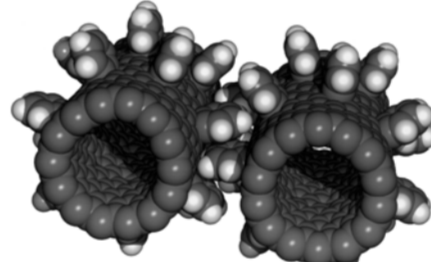
Existen distintos tipos de conocimiento y medios de representación del conocimiento. El cual puede ser cargado en el agente por su diseñador o puede ser aprendido por el mismo agente utilizando técnicas de aprendizaje.

**La nanotecnología promete soluciones vanguardistas y más eficientes para**

los problemas ambientales, así como muchos otros enfrentados por la humanidad. Las nanotecnologías prometen beneficios de todo tipo, desde nuevas aplicaciones médicas o más eficientes a soluciones de problemas ambientales y muchos otros; sin embargo, el concepto de nanotecnología aún no está totalmente muy difundido.

La nanotecnología es un campo de las ciencias aplicadas dedicado al control y manipulación de la materia a una escala menor que un micrómetro, es decir, a nivel de átomos y moléculas (nanometrales). Lo más habitual es que tal manipulación se produzca en un rango de entre uno y cien nanómetros. Se tiene una idea de la pequeña que puede ser un nanómetro sabiendo que un nanómetro es unos 10 nm tiene el tamaño de 3 capas de moléculas o átomos "depende de qué esté hecho el nanómetro".

Nano es un prefijo griego que indica una medida, no un objeto, de manera que la nanotecnología se caracteriza por ser un campo esencialmente multidisciplinar, y cobijado exclusivamente por la escala de la materia con la que trabaja.



**Realidad virtual es un sistema o interfaz informático que genera**

entornos sintéticos en tiempo real, representación de las cosas a través de medios electrónicos o representaciones de la realidad, una realidad liberada, pues se trata de una realidad percipiva sin soporte objetivo, sin red externa, es que existe sólo dentro del ordenador. Por eso puede afirmarse que la realidad virtual es una pseudorealidad alternativa, perceptivamente hablando.

La realidad virtual ha sido desarrollada desde diferentes áreas de conocimiento entre ellas la informática, las matemáticas, la física, la ingeniería espacial, pero, ha sido la primera de ellas la más conocida en cuanto a su generación y progreso.

La virtualidad establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espacio-temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran actualizadas desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades. La realidad virtual permite la generación de entornos de interacción que superan la necesidad de compartir el espacio-tiempo, facilitando en este caso nuevos contextos de interacción y comunicación.



**Control y desarrollo sistemas de "Open Source" OSINT (Open Sources Intelligence)**



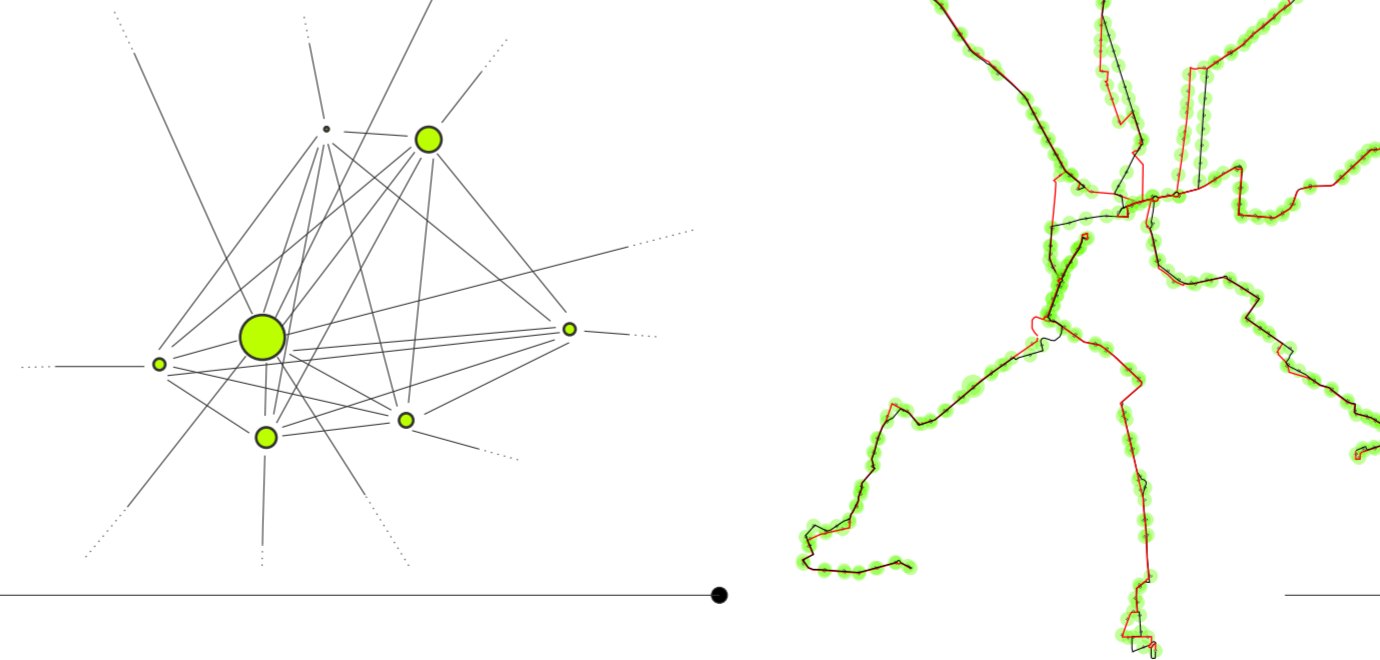
- Software
- Medios de comunicación - periódicos, revistas, televisión, radio y sitios web
- Los datos públicos - los informes de gobierno, los planes financieros, la demografía, los debates legislativos, conferencias de prensa, discursos, aeronáuticas y marítimas alertas
- La observación directa - fotografías de pilotos aficionados, escuchando hablar en la radio y la observación de fotografías de satélite, con frecuencia en alta resolución, en la Web
- Conferencias de profesionales y académicos -, simposios, conferencias, asociaciones profesionales y publicaciones científicas
- La mayoría de la información tiene una dimensión geoespacial, pero muchos suelen pasar por alto el lado geoespacial de OSINT: No todos los datos de fuente abierta es un texto no estructurado



**Wardrivers**



- Exploración de la ciudad
- Mapeo de la ciudad
- Monitorización constante del territorio
- Experimentación de nuevos tipos de repetidores y captadores
- Estudios de nuevas forma de Wi-Fi



**Buscadores de agujeros**

Con el término wardrivers se define un tipo particular de usuario de tecnologías de la información dedicado a la actividad del wardriving, es decir la práctica de interceptar y penetrar las redes informáticas inalámbricas (wireless) a través de un control territorial llevado a cabo a través un ordenador especializado especialmente profícuo.

El período de sesiones se basa sobre ir con el coche en el espacio urbano, llevarse el equipo para el wardriving y identificar redes que son recogidas de esta manera.

Definida de este modo, es evidente que la comunidad en cuestión es una variante de la amplia comunidad de hackers para compartir la organización social. Las estrategias de uso de la tecnología y estándares de ética / moral. Más allá de la novedad de la práctica, el wardriving permite una forma de apropiación del territorio que las estrategias de hacking "tradicionales" no necesitan.

Como base de las operaciones de wardriving donde las sesiones son planeadas, donde son planeadas las salidas colectivas y donde se desarrollan la instrumentación técnica, se eligió la casa del líder del grupo (llamado de la base). También es considerado como tal por los miembros de la comunidad con menor frecuencia, como se dejan los componentes del equipo tecnológico que no viven en el apartamento. Casi a diario todos los miembros de la comunidad pasa a través de la base.

**Venta de productos immateriales**

- Personalización de software
- Optimización de sistema informaticos
- Asistencia publica
- Tutorias
- Venta nuevos productos

