



La cuarta edición de Campus Party México cerró con saldo a favor en términos de asistencia y emprendedores motivados; sin embargo, en la comunidad de más de 8,000 *campuseros* con aproximadamente 9,500 computadoras conectadas al mismo tiempo, mantener la red a salvo de los *hackers* fue una tarea de tiempo completo.

«Tuvimos tres intentos de *hackeo* hechos a propósito con la intención de tirar la red. Para ellos es emocionante ser los responsables, pero no se ha tenido un incidente mayor», dijo el ingeniero y experto en planificación de Telefónica, Juan José Solorio, quien estuvo a cargo de la logística de la red de Campus Party y su seguridad.

En algunas mesas del encuentro tecnológico saltaban a la vista «cursos» para convertirse en un *hacker* en 24 horas, por ejemplo.

Y es que lejos de las mesas de trabajo en donde *startuperos* e inversionistas negociaban el valor de las ideas, en el piso del Campus la mayor parte de los *campuseros* pasó los días en una carrera por avanzar niveles de videojuegos frente a pantallas de más de 15 pulgadas, lo que en repetidas ocasiones abrió la puerta a virus o *malware* cibernético que puso en riesgo la red.

Pero el Ovní (el centro de conectividad de todo Campus) permaneció vigilante y detectó el ingreso de *malware* al sistema. De este modo se evitó que los intentos de *hackeo* lograran traspasar la barrera de seguridad digital, aunque en tres ocasiones se detectaron ataques dirigidos.

Solorio agregó que se pudo ver desde qué dirección IP ingresaba cada *campusero* y su ubicación, lo que logró que se detuvieran los ataques.

A los responsables se les notificó y advirtió, pero no fue necesario que salieran del evento, de acuerdo con el ingeniero.

A pesar de que la jornada transcurrió en calma, tanto la seguridad cibernética como la física fueron un punto vulnerable. Prueba de ello es que policías afirmaron haber recibido reportes



por robo de equipo de cómputo, no obstante que el material debía ser registrado a la entrada supuestamente sin excepción.

Y es que hubo quienes entraron y salieron del encuentro de cuatro días sin portar registro.

«Yo entré y salí y nunca me registré. Nadie me dijo nada», dijo un *campusero* que pidió el anonimato.

Mientras los ponentes exponían cifras de las tendencias digitales, como el alto consumo de video *online* en México, el público lo hacían evidente. Cifras preliminares del Ovni obtenidas por Grupo Expansión detallaron que el mayor uso que los *campuseros* le dieron a la red fue para bajar *torrents*.

Poco más del 50%, confirmó el ingeniero, lo que ocurrió en mayor medida cerca de la una de la mañana, cuando los *campuseros* estaban en su hora pico.

Conforme pasaron los días, y generalmente de noche, la energía de los asistentes se sintió en ascenso y el aire se saturó de sonidos, desde aplausos hasta chiflidos al unísono.

Las porras para los equipos que ganaban las retas de videojuegos se confundían con los festejos que recibían los integrantes de la nueva generación de Wayra en el escenario principal, al tiempo que una fila de hombres curiosos se agolpaba alrededor del Ovni para robarle un beso a una 'mucama' de falda corta y liguero.

Otros respondían súbitamente al grito de «¡Playeras!» y corrían para arrebatárselas en competencia, sin importar talla o marca. Ganar un *souvenir* era la misión.

Por cuatro días los *campuseros* mantuvieron sus equipos encendidos, hubo conferencias llenas y el ánimo estuvo a tope hasta que el Ovni se apagó.

Campus comenzará a hacer maletas rumbo al verano 2014, año en el que la sede será Zapopan, en Jalisco.



Trataron de atacar la red de Campus Party México

Fuente: cnnexpansion