

TERMINO HACKER

BY LUIS



ÍNDICE

1.-DEFINICIÓN	3
1.2-SEGÚN LA RAE	3
1.3- SEGÚN ERIC S. RAYMOND	3
1.4-SEGÚN EL DICCIONARIO HACKERS	3
2.-HISTORIA	4
2.1-ARPANET	5
2.2-UNIX	5
2.3-GNU	6
2.4-LINUX	6
2.5-ÉTICA HACKER	6
2.6-DEBATE	7
3.-TIPO HACKER	8
3.1-NEWBIE	8
3.2-SCRIPT-KIDDIE	8
3.3-LAMMER	8
3.4-CARDER	8
3.5-PHARMER	8
3.6-WAR DRIVER	9
3.7-DEFACER	9
3.8-PENTESTER	9
3.9-SPAMMER	9
3.10-WIZARD	9
3.11-PROGRAMADOR VODOO	9
3.12-PHREAKER	10

1.-DEFINICIÓN

1.1-SEGÚN CRAWLER

Individuo con macro conocimientos en cualquier área de la informática.

1.2-SEGÚN LA RAE

Persona experta en el manejo de computadoras, que se ocupa de la seguridad de los sistemas y de desarrollar técnicas de mejora.

1.3- SEGÚN ERIC S. RAYMOND

Persona que crea software en su tiempo libre, y después distribuirlos de manera gratuita, es el de ser reconocidos por sus iguales.

El término hacker nace en la segunda mitad del siglo XX y su origen está ligado con los clubs y laboratorios del Instituto Tecnológico de Massachusetts.

1.4-SEGÚN EL DICCIONARIO HACKERS

Es toda persona que se dedica a programar de forma entusiasta, o sea un experto entusiasta de cualquier tipo que considera que poner la información al alcance de todos constituye un extraordinario bien.

2.-HISTORIA

En 1961 el MIT, el Massachusetts Institute of Technology, adquirió la microcomputadora PDP-1, lo que atrajo la curiosidad de un grupo de estudiantes que formaban parte del Tech Model Railroad Club, TMRC, ya que podrían interactuar directamente con ella mediante códigos de programación.

Debido a que la microcomputadora tardaba mucho en encender, se quedaba prendida toda la noche haciendo que los miembros del TMRC tuvieran acceso a ella y pudieran empezar a experimentar, uno de los logros más famosos de estos experimentos fue la creación del videojuego Spacewar.

Tiempo después algunos miembros del TMRC se volvieron miembros del Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT y se llevaron con ellos la tradición de jugarse bromas inocentes entre ellos, a las cuales llamaban hacks. Fueron los miembros de este laboratorio los primeros en autodenominarse hackers.

Esta comunidad se caracteriza por el lanzamiento del movimiento de software libre.

La **World Wide Web** e Internet en sí misma son creaciones de hackers.

En 1962, J.C.R. Licklider creó un nuevo concepto que cambiaría las telecomunicaciones de ese entonces. Este concepto se llamó ARPANET.

Una idea que empezó como un proyecto del Departamento de Defensa para la comunicación terminó siendo una extensa red de ordenadores transcontinental de alta velocidad, la cual comunicaba universidades, laboratorios de investigación y contratistas de defensa entre otros. Un efecto que tuvo esta red fue la de unir a todos los hackers de EUA, haciendo que empezaran a descubrirse a ellos mismos.

ARPANET ayudó a que los amantes de la programación pudieran tener un espacio para generar ideas y al mismo tiempo para tener una identidad.

De ahí salió la idea de crear un archivo que hiciera un compilado tanto del argot como de las discusiones que se tenían referente a la cultura hacker. A este primer compilado se le llamó Jargon File que era más como un diccionario.

Se publicó en 1983 como The Hacker's Dictionary y poco a poco se ha ido actualizando. Actualmente la versión impresa se conoce como The New Hacker's Dictionary.

Con la llegada del nuevo PDP-10, ahora había una nueva oportunidad para probar a los estudiantes más brillantes.

Fue entonces cuando estudiantes del MIT atacaron el Sistema Operativo del nuevo procesador y crearon uno nuevo llamado ITS (Sistema de Tiempo Compartido Incompatible).

El Sistema Operativo se podía describir como excéntrico y raro. Contenía algunos errores, sin embargo, el avance que lograron en cuanto a innovación técnica los llevó a tener el récord del sistema operativo más antiguo en uso continuo.

La creación del nuevo sistema operativo orilló a que aprendieran a programar en distintos lenguajes, muchos de ellos siguen siendo utilizados en la actualidad. Un ejemplo es el lenguaje IA LISP que por su estructura y complejidad hizo que los programadores pensarán de forma más creativa y hasta a veces inusual.

Pero fue gracias a esto que empezaron a desarrollar sus habilidades para atacar y usar la tecnología a su favor.

2.1-ARPANET

Después de 1969 el laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT fue conectado a la ARPANET desde donde pudo tener contacto con otros departamentos de investigación informática de otras universidades como Stanford y Bolt Beranek & Newman.

Con esta nueva forma de comunicación los estudiantes empezaron a colaborar con otros a pesar de la distancia. A partir de este momento se empezó a formar una cultura y nació el Jargon file ("fichero de jerga"), documento que tenía una lista de términos que se usaban en su jerga coloquial y que se originó en Standford en 1987.

Los hackers de MIT crearon su propio sistema operativo, el ITS, que usaba el lenguaje LISP.

2.2-UNIX

Al mismo tiempo que ARPANET nacía, también era creado el sistema operativo UNIX en los laboratorios Bell. UNIX, junto con el lenguaje C, era muy portable y compatible con las máquinas.

Las máquinas con UNIX tenían su propia conexión con otras máquinas con UNIX, y esta interconexión recibió el nombre de Usenet.

Para 1980 los primeros sitios en Usenet empezaban a transmitir noticias, formando una gran red de distribución que crecería más que ARPANET.

Ambos grupos de hackers estaban divididos y era poco común que alguien que usara UNIX también usara ARPANET.

En 1983 se canceló la distribución de la PDP-10, la cual fuera una de las microcomputadoras favoritas de los hackers y en la cual se construyó el ITS.

Después de la cancelación de esta microcomputadora por parte de la Digital Equipment Corporation la variante de UNIX creada en Berkeley se convirtió en el sistema hacker por excelencia, y por esa época Richard M. Stallman, inventor del editor Emacs, creó la Free Software Foundation.

2.3-GNU

En 1983 Stallman buscaba crear un propio sistema operativo de tipo UNIX que estuviese disponible de forma libre, y fundó el proyecto GNU (acrónimo de GNU No es UNIX).

Stallman sustituyó el copyright o todos los derechos reservados, por el copyleft o todos los derechos reversados, con lo que buscaba que cualquier programa publicado en la red por la FSF pudiera ser utilizado y modificado bajo una licencia de la Fundación y con la condición de difundir las modificaciones que se llegasen a hacer al programa también respetando las libertades del usuario.

Otro de sus logros fue haber popularizado el término "software libre" en un intento de conseguir su objetivo y ponerle nombre al producto de toda cultura hacker.

2.4-LINUX

En 1991, un estudiante de la Universidad de Helsinki, Linus Torvalds diseñaba su propio UNIX sobre la base de la fundación y publicó el código fuente en la red pidiendo ayuda para perfeccionarlo.

Con ayuda de cientos de programadores que se pusieron a la tarea de ayudar a Torvalds con el código, se desarrolla el Kernel Linux (erróneamente se lo denomina sistema operativo), que originalmente tenía el nombre de Freix. Hoy en día es promocionado por diferentes gobiernos, como el de Francia, y siempre está en código abierto y sin derechos de propiedad sobre él.

2.5-ÉTICA HACKER

En 1984, Steven Levy publicó el libro titulado "Hackers: los héroes de la revolución informática en donde se plantea por primera vez la idea de la ética hacker, y donde se proclama y se promueve una ética de libre acceso a la información y al código fuente del software.

Levy se basó en entrevistas para poder identificar los seis principios básicos relacionados con las creencias y las operaciones de los hackers.

Según Levy los seis fundamentos del hacker son:	
1	El acceso a los computadores debe ser ilimitado y total;
2	Toda información debería ser libre;
3	Es necesario promover la descentralización y desconfiar de las autoridades;
4	Los hackers deberían ser juzgados por su labor y no por cosas como su raza, su edad, o su posición social;
5	Se puede crear arte y belleza en un computador;
6	Las computadoras pueden cambiar tu vida para mejor.

Sin embargo, la ética hacker genera controversia, y hay personas, como el estudiante de derecho Patrick S. Ryan, que critican los principios recién enumerados de la ética hacker, considerando que allí "hay muy poca ética", y catalogando esos enunciados como "un grito de batalla -que- no pone límites a los hackers".

Sin embargo, para otras personas, como por ejemplo Linus Torvalds, estos principios éticos están de acuerdo al trabajo cotidiano del hacker, que es "interesante, emocionante, y algo que se disfruta", adjetivos que en ocasiones son usados por los mismos hackers para describir sus respectivos trabajos, lo que también limita la restricción que se proclama sobre la libertad de usar la información.

Según Raymond, la ética social del hacker se basa en tres principios:	
1	La creencia de que compartir información es bueno.
2	Que los hackers tienen una responsabilidad ética de compartir la información con la que trabajan
3	Que los hackers deberían facilitar el acceso a computadoras cuando sea posible.

2.6-DEBATE

Los términos hacker y hack pueden tener connotaciones positivas y negativas.

Los programadores informáticos suelen usar las palabras hacking y hacker para expresar admiración por el trabajo de un desarrollador cualificado de soporte lógico, pero también se puede utilizar en un sentido negativo (delincuentes informáticos) para describir una solución rápida pero poco elegante a un problema.

Algunos desaprueban el uso del hacking como un sinónimo de cracker, en marcado contraste con el resto del mundo, en el que la palabra hacker se utiliza normalmente para describir a alguien que se infiltra en un sistema informático con el fin de eludir o desactivar las medidas de seguridad.

3.-TIPO HACKER

No se puede hablar de hacker de manera genérica, ya que se han especializado en diferentes áreas en informática.

3.1-NEWBIE

Persona sin conocimiento en informática.

Es una palabra usada en argot informático para referirse a alguien que acaba de iniciarse en el hacking y tiene poca experiencia...a diferencia del script-kiddie este desea aprender y aumentar su conocimiento.

El término novato a secas (noob, comúnmente escrito) se utiliza más a menudo en los juegos en línea y redes sociales.

3.2-SCRIPT-KIDDIE

Persona con micro conocimiento en informática.

Es un término coloquial inglés aplicado a una persona falta de habilidades técnicas, generalmente no competente en la materia, que pretende obtener beneficio del hacking sin tener los conocimientos necesarios.

Su alcance se basa en buscar y descargar programas y herramientas de intrusión informática, cibervandalismo, propagación de software malicioso para luego ejecutarlo como simple usuario, sin preocuparse del funcionamiento interno de estos ni de los sistemas sobre los que funcionan.

3.3-LAMMER

Persona con micro conocimiento en informática.

Generalmente presume de conocimientos o habilidades que no posee.

3.4-CARDER

Persona con macro conocimiento en fraudes con tarjetas de crédito.

Generan números falsos y códigos de acceso que violan exitosamente los sistemas de control para robar y clonar tarjetas.

3.5-PHARMER

Persona con macro conocimiento en phishing.

Donde el usuario cree que está entrando a un sitio real y en realidad introduce sus datos en uno creado por el hacker. Posteriormente usan las credenciales para robar fondos de las cuentas de sus víctimas.

3.6-WAR DRIVER

Persona con macro conocimiento en netmovil.

Saben aprovechar las vulnerabilidades de todo tipo de redes de conexión móvil.

3.7-DEFACER

Persona con macro conocimiento en search web.

Buscan bugs de páginas web en internet para poder infiltrarse en ellas y así modificarlas.

3.8-PENTESTER

Persona con macro conocimiento en pentesting.

Realizan pruebas de penetración.

3.9-SPAMMER

Persona con macro conocimiento en spam.

Hay empresas que les pagan por la creación de spams de sus principales productos y en otros casos también lucran con publicidad ilegal.

3.10-WIZARD

Persona con macro conocimiento en informática.

Conoce a fondo como actúa cada sistema por complejo que sea.

Un pentester usa técnicas avanzadas, pero el wizard entiende cómo o por qué funcionan.

3.11-PROGRAMADOR VODOO

Persona con conocimiento en programación que usa herramientas.

Este todavía no entiende las herramientas.

Así que éstas podrían funcionar o no.

3.12-PHREAKER

Persona con macro conocimiento en teléfonos modulares como en teléfonos móviles.

El término phreak es una conjunción de las palabras phone (teléfono en inglés).

hack y freak (entusiasta, fenómeno, loco, chiflado o monstruo en inglés, pero en este caso es más bien el primer significado).

Contacto: +591 63910299