

Cuadro 01. Realizado por Esteban Contreras-Vázquez para la investigación: "Open Source como agencia para los usuarios en el desarrollo de bienes digitales". Nov 2009

Título	Autor	Contexto: fecha, lugar, comunidad	Disciplina de los autores y perspectivas.	Pregunta de investigación	Metodología	Ideas clave, Marco Teórico	Hallazgos/ Resultados	Aportaciones/ Limitaciones
01. The Cathedral and the Bazaar.	Raymond, Erick	2000; Estados Unidos; Linux; Open Source Initiative	-Ingeniero/ desarrollador - <i>Management</i> -Ciencias computacionales. -Antropología <i>naïve</i>	¿Qué es el modelo de trabajo Linux ú Open Source?	A partir de su observación sobre el desarrollo del proyecto Linux, decide replicar su modelo de trabajo para el desarrollo de Fechmail.	El marco teórico al que recurre es el management de desarrollo de software: Brook (1986): <i>The mythical Man-Month</i> ; Weinberg (1971): <i>The Psychology of Computer programming</i> ; Gabriel (1989): "LISP: Good News, Bad News, and How to Win Big"; De Marco and Lister (1987): <i>Peopleware: Productive Projects and Teams</i> .	Su texto se convirtió en pieza clave para impulsar la OSI (Open Source Initiative), cuyo principal objetivo era llevar al OSS al terreno de las grandes empresas productoras de tecnología, como Sun Microsystems y Netscape. En el terreno de las investigaciones sobre F/OSS, <i>The Cathedral and the Bazaar</i> , es un texto citado prácticamente en todos los trabajos realizados desde el management, las ciencias sociales y los estudios sobre tecnología.	Uno de los primeros trabajos sobre Linux y la OSI (Open Source Initiative). Ha servido como base para reflexionar sobre modelos de producción open source. Criticado por pasar por alto las propiedades estructurales del modelo bazar, siempre tomado en cuenta por ser un pilar de la OSI. Explica de manera detallada las prácticas que guían el modelo de trabajo utilizado por Torvalds para el desarrollo de Linux.
02. Understanding Sustained Participation in Open Source Software Projects	Fang, Y. y D. Neufeld	Spring 2009. Journal of Management of Information Systems. Vol 25 DOI 10.2753/MIS0742-1222250401. Proyecto: phpMyAdmin.	- <i>Managment</i> -Economía -Information Systems. -Socio-cognitivo	¿Qué mecanismos mantienen la participación por largo tiempo de participación voluntaria en comunidades OSS? (<i>What mechanisms sustain long-term voluntary developer participation in OSS communities?</i>) Investigaciones anteriores en participación en el desarrollo de OSS han enfatizado las motivaciones individuales para unirse a estas comunidades voluntarias, pero han fallado en explicar porqué la gente permanece o se va a lo largo del tiempo? <i>Prior research into open source software (OSS)</i>	A partir de la documentación de phpMyAdmin, se seleccionó una muestra de tres grupos contruidos a partir de sus grados de participación. Fuentes: Acervo documental de phpMyAdmin: Documentación pública del proyecto; listas de correo; IRC y; CVS. Durante el periodo de 2001 a 2004.	<i>Legitimate Peripheral Participation</i> . Mirada desde el cognitivismo, se pregunta por la relación entre participación, aprendizaje situado y construcción identitaria en los participantes en el proyecto	Los procesos de vinculación de personas con proyectos están marcados por un sistema muy accesible de vinculación con el proyecto. En esta primera vinculación no se enseña, se supone que quienes quieren participar ya lo saben hacer. El avance en las fases de participación y vinculación se otorgan en base a la capacidad de los sujetos de proponer "thinking" y hacer "doing", donde la escritura del código es la actividad más prestigiosa. Cada fase de participación y vinculación está caracterizada por un carácter identitario que permite la organización al interior de la comunidad.	Centrado en la comunidad, con elementos sólidos para comprender los procesos vinculación, organización y aprendizaje.

				<i>developer participation has emphasized individuals' motivations for joining these volunteer communities, but it has failed to explain why people stay or leave in the long run.</i>				
03. A Methodological Framework for Socio-Cognitive Analyses of Collaborative Design of Open Source Software	Sack, W., F. Detienne, N. Ducheneaut and F. Barcellini.	2006 (spring) en <i>Computer Supported Cooperative Work</i> DOI 10.1007/s1060 6-006-9020-5. Proyecto Python, herramienta de trabajo: PEP (<i>Python Enhancement Proposals</i>).	-Comunicación -Cognitivo -Cultural Studies -Software Development	¿Cómo la estructura técnica influencia la estructura social del proyecto? ¿Cuál es la relación que existe entre la estructura social y organizacional del proyecto sobre las dinámicas de diseño de las actividades? ¿Cómo es el proceso de integración de las personas en los proyectos y cómo evolucionan los <i>links</i> ? ¿Cómo se distribuye el poder a través de los tres ambientes informacionales?	Se sitúa el análisis a través de la delimitación de 3 espacios informacionales (implementación; documentación y; discusión). En cada uno de ellos se identifican las herramientas que se utilizan y, sitúan el análisis en las trayectorias que los sujetos construyen dentro del ecosistema comunicativo. Uso de software creado para e análisis de las listas de correo, IRC y	El objetivo de la investigación es entender la especificidad del oleaje híbrido que acompaña a los actores del proceso de diseño OS mediante la combinación de los STS (<i>scientific technology studies</i>) y acercamiento cognitivo. Mirada ecológica que articula las relaciones entre la gente y las cosas de manera equilibrada.	Desarrollo de software para automatizar el análisis de las bases de datos y del código fuente. Señala al estudio de caso una herramienta útil en el tipo de casos donde muchos elementos intervienen, como el FOSS, también, el estudio de caso se combina con la perspectiva de los STS, o de la construcción desde los sujetos <i>down side up</i> .	Presenta una forma de estructurar las redes y herramientas que participan en el proceso de organización y desarrollo de software, la perspectiva de abordar el fenómeno desde los sujetos le resta un grado amplio de complejidad al proceso y permite construir una narración constante dentro del mar de información existente
04. Determinants of the Choice of Open Source Software Licence	Ravi Sen, Chandrasekar Subramaniam y Mathew L. Nelson	2009: Journal of Management Information Systems /Winter 2008-9. Vol. 25, No. 3. DOI 10.2753/MIS07 42-1222250306	-Management -Business -Information Systems	En este trabajo, exploramos cómo las motivaciones y actitudes de los desarrolladores OSS afectan sus preferencias al momento de elegir entre una uno de los tres tipos de licencias: públicas: (fuerte y débil) y no públicas. <i>In this paper, we examine how the motivations and attitudes of open source software (OSS) developers affect their preference among the three common OSS license types—Strong- Copyleft, Weak-Copyleft, and Non-Copyleft.</i> Hipótesis 1: Los desarrolladores que	Muestra de 196 cuestionarios de desarrolladores seleccionados de <i>Sourceforge.net</i> . Nuestra encuesta usa escalas de Likert para medir las predicciones y las variables discretas de elección en el tipo de licencia. <i>Our survey uses Likert scales to measure the predictors and a discrete choice variable for the OSS license type</i>	Visión de negocios para conocer las relaciones entre motivaciones, objetivos y licencias.	Así, con respecto a los factores motivacionales, las hipótesis referentes al reto y el estatus permanecen parcialmente soportadas por nuestros datos. Las hipótesis concernientes a las actitudes son soportadas por los datos excepto en el caso de las actitudes hacia los derechos de los usuarios, las cuales, no tienen peso estadístico significativo en la elección de las licencias OSS de los desarrolladores . Los desarrolladores que tienen una mayor creencia en los derechos de re- distribución tienden a escoger licencias (Thus, with respect to the motivational factors, the hypotheses regarding challenge and status motivations are	La construcción de la investigación se fundamenta en estadística y su mirada orientada al management. La forma en que construye el artículo es un ejemplo de cómo organizar la presentación de un reporte de investigación.

				<p>experimentan mayor placer participado en proyectos OSS prefieren OSS menos restrictivas.</p> <p><i>Hypothesis 1a: The developers who perceive greater creative pleasure from participating in OSS projects will prefer less restrictive OSS licenses.</i></p> <p>Hipótesis 2a: Los desarrolladores que perciben mayores oportunidades de estatus mediante la participación en proyectos OSS preferirán licencias menos restrictivas</p> <p><i>Hypothesis 2a: The developers who perceive greater status opportunities by participating in OSS projects will prefer less restrictive OSS licenses.</i></p> <p>Hipótesis 2b: Los desarrolladores que perciban mayor oportunidades económicas en su participación en proyectos OSS preferirán licencias OSS menos restrictivas</p> <p><i>Hypothesis 2b: The developers who perceive greater economic opportunities by participating in OSS projects will prefer less restrictive OSS licenses.</i></p>			<p>partially supported by our data. The hypotheses regarding developer attitudes are supported by the data, except in the case of attitude toward user rights, which has no statistically significant effect on the developers' preferred OSS license. Developers who have greater belief in redistribution rights are more likely to choose Non-Copyleft (least restrictive) over both Strong-Copyleft and Weak-Copyleft licenses. On the other hand, developers who believe in the "social benefits" aspects of OSS are more likely to choose a Strong-Copyleft license or a Weak-Copyleft license over a Non-Copyleft license.)</p>	
05. "A system that works for me" -an anthropological analysis of computer hackers' shared use and development of the Ubuntu Linux system.	Lloyd, Andreas	2007; Tesis de Maestría en Antropología; Universidad de Copenhagen; Ubuntu/ Canonical/ Synaptic.	-Antropología	<p>¿Qué es Ubuntu? Desde la perspectiva de alguien ajeno, Ubuntu es como una caja oscura, que no deja ver su interior, el objetivo es hacer evidente lo que hay en su interior a la mirada externa.</p>	Etnografía centrada en las prácticas de organización y trabajo.	Comunidades de práctica de Wenger: joint enterprise; mutual engagement, shared repertory.	<p>Ubuntu es definido como software OS (<i>Open Source</i>), comunidad e institución virtual de producción de software OS y comercial.</p> <p>El modo de trabajo que existe en Ubuntu es explorado en el desarrollo del programa "Synaptic" y se sustenta teóricamente en el modelo de comunidades de práctica de Wenger.</p>	Análisis etnográfico, reconstrucción sociocultural de Ubuntu mediante un estudio de caso Synaptic.

06. Free software: A case study of software development in a virtual organizational culture.	Elliot, Margaret S. y Walt Scacchi	2003; Institute of software research University of California Irvine; GNUenterprise.org El proyecto está trabajando para proveer una comunidad GNUe alrededor del mundo, permitiendo a todos los relacionados con el proyecto con información de negocios relacionados con la los profesionales de las tecnologías de la información.	-Management -Cultura organizacional -Virtual Work Communitie -Resolución de Conflictos	¿Cómo la gente que trabaja en organizaciones virtuales se organiza entre sí de forma que el trabajo sea completado? ¿Qué procesos sociales facilita el desarrollo de OSS? ¿Qué técnicas son usadas en el desarrollo de OSS que difieren de lo típico? <i>How do people working in virtual organizations organize themselves such that work is completed? What social processes facilitate open source software development? What techniques are used in open source software development that differ from typical?</i>	IRC, mailing list archives; email interviews; web sites documents and observations	Cooperación y resolución de conflictos en comunidades virtuales (Kollock and Smith); <i>managment</i> ; resolución de conflictos; virtual organizacional culture (22) Análisis de cultura organizacional: Integración; Diferenciación; Fragmentación (15)/ Creencias, Valores y, Normas. Temas-Prácticas-Artefactos	Fuerte creencia de los participantes en el SL; Creencia en la libertad de elección; valor de la comunidad; valor del trabajo cooperativo.	Aporta elementos para pensar desde una forma organizacional la importancia de compartir valores y actitudes en la resolución de conflictos y toma de decisiones en una comunidad virtual.
07. The social production of ethics in Debian and Free Software Communities: Anthropological lessons for vocational ethics.	Coleman, E. Gabriella y Benjamin Hill (Debian Project)	2005: University of Chicago; Debian Project.	-Sociología -Ética -Cultural Studies -Antropología	¿Qué tipo de ética es reproducida mediante la producción cooperativa (<i>collaborative</i>) de software, las discusiones y decisiones sobre licencias y políticas del proyecto?	Observación participante, entrevistas, pláticas diarias, Internet Relay Chat, documentos, eventos y conferencias.	Relación entre valores éticos y trabajo. Práctica <i>Ethical practice; trust in virtuality; new models for vocational association.</i>	Hay un fuerte fundamento ético compartido por los participantes-voluntarios de Debian, el cual, es promovido e inculcado a los nuevos miembros mediante las prácticas de trabajo, la comunicación en los foros, las formas de organización y de propiedad del trabajo realizado. Los tres fundamentos de esta ética son: <i>development methods; organizational models; and licencing shemes.</i>	Es posible observar una postura ético/política de los sujetos respecto a la propiedad intelectual y el trabajo cooperativo, con fundamento en prácticas de trabajo, que ha sido determinante en el desarrollo de nuevas formas de organización y asociación.
08. Managing the Bazaar: Commercialization and peripheral	Berdou, Evangelina	2007; Phd en Media y comunicaciones. London Economic School;	-Economía -Relaciones de poder	¿Las relaciones de poder utilizadas en el modelo F/OSS son indicativas de una nueva forma de relaciones de poder posibilitadas por las TICs?	23 entrevistas, análisis de tres casos de estudio y, análisis cuantitativo sobre participación periférica mediante	Comunidades de práctica; Foucault y el estudio del poder; trabajo, identidad y representación de Erving Goffman	Existe una tensión constante entre empresa/ comunidad en los modelos de organización y; entre economía de intercambio y de regalo en las formas de administrar el trabajo(<i>core-periphery model of organization</i>).	Los modelos de trabajo de los grupos estudiados, muestra que contemplan y explotan la participación de la

participation in mature, community-led Free/Open source software projects.		GNOME y KDE			cuestionarios a contribuidores y programadores. Entrevistas, archivos, cuestionarios y observación directa.	(análisis de sitios web, imagen y participación); revisión sobre la catedral y el bazar; gift economy.		comunidad, para lograrlo, establecen canales y formas de ayuda de los experimentados a los nuevos y división de actividades conforme a experiencia.
09. Economic perspectives on open source	Lerner, J y J. Tirole	2005 en Feller (<i>et. al.</i>); Open Source; Apache Software Foundation	-Economía -Psicología -Information Systems	¿Por qué deberían cientos de super-programadores contribuir libremente en la construcción de un bien público? <i>Why should thousands of top-notch programmers contribute freely to the provision of a public good?</i>	Datos cuantitativos sobre economía de Apache y entrevistas a desarrolladores.	Motivaciones y formas de organización en base a racionalidad económica.	Formas de organización basadas en la capacidad para romper "to breake" el proyecto en partes independientes o autónomas.	Mirada con tendencia al <i>management</i> de proyectos Open Source, brinda elementos para reflexionar sobre la importancia del beneficio directo o indirecto que reciben sus participantes.
10. <i>Perspectives on open source software</i>	Feller, J., B. Fitzgerald, S. Hissam, y K. Lahani (Coomps.)	2005; MIT; GNU/ Linux; Apache; Mozilla; Free Berkeley Software Development; Debian; GNOME; Linux Standard Base.	-Múltiple	Compilación que trata temas relacionados al movimiento del software libre y open source con cinco líneas: motivaciones; evaluación de desarrollo; procesos y herramientas; modelos económicos y de negocios; ley, comunidad y sociedad.	Cuantitativos y cualitativos.	Múltiples.	Mapeo desde varias perspectivas el fenómeno del software libre y open source, contiene análisis de varias comunidades y proyectos.	El texto se presenta como el estado del debate sobre el movimiento FOSS, dejando ver tendencias teóricas y metodológicas y, en conjunto, una visión amplia de lo que es el FOSS.
11. Why hackers do what they do: Understanding motivation and effort in free/Open Source Software Projects	Lakhani, K. and Roert G. Wolf	2005 en Feller (<i>et. al.</i>); Desarrolladores en <i>Sourceforge.net</i>	-Psicología -Information Systems	¿Qué conduce a los desarrolladores de F/OSS a contribuir con su tiempo y esfuerzo a la creación de productos de free software? (<i>What drives Free/Open Source software (F/OSS) developers to contribute their time and effort to the creation of free software products?</i>)	Cuestionario en línea a 684 desarrolladores en proyectos activos en <i>Sourceforge.net</i>	Motivaciones intrínsecas y extrínsecas.	97.5% hombres; 30 años como promedio de edad; 85% habitan-do Canadá, EUA y Europa occidental; 87% afirmaba no recibir paga directa; 55% contribuían en su tiempo laboral, 38% dijo bajo consentimiento del patrón; entre las motivaciones mencionadas como importantes, está: la necesidad de la herramienta, como aprendizaje; estimulante intelectual, regresar algo a la comunidad como obligación; los desarrolladores pagados contribuyen más en los proyectos.	Método de acercamiento estratégico haciendo uso de las mismas herramientas que la comunidad utiliza, solo falta aclarar que <i>sourceforge.net</i> no representa a toda la comunidad del mundo, aunque si podría llegar a ser representativa.
12. Understanding Free Software developers: findings from	Ghosh, Rishab A.	2005 en Feller (<i>et. al.</i>) <i>FLOSS</i> (Free Libre Open Source Software)	-Psicología -Sociología -Demografía -Estadística	Necesidad de datos empíricos para conocer a las personas que participan en el <i>FLOSS</i> . ¿Quiénes son?	Muestra de 2,280 encuestas electrónicas: http://flossproject.org	Manejo estadístico para conocer sus motivaciones y formas de organización.	41% solteros; entre las motivaciones más mencionadas figura el aprender y enseñar nuevas habilidades y desarrollos; participar en una nueva forma de organización y en la escena	Metodología buen fundamentada, sin embargo, no menciona el número de personas que directamente

the FLOSS study.				¿Cuáles son sus principales motivaciones? ¿Cómo se organizan?			OS/FS; lucha contra la propiedad intelectual cerrada, desarrollar productos; motivaciones sociales 53%, de carrera o monetarias 31%, políticas 12% y relacionadas con el software 2.6%; 35% no son líderes de proyecto; 32% dijo se líder de su propio proyecto.	reciben un pago monetario directo y, quienes reciben un pago indirecto no profundiza en ello ni en los no remunerados.
13. Legal aspects of free and open source software.	McGowan David	2005 en Feller (et. al.) GNU-GPL; licencias públicas.	-Leyes -Propiedad Intelectual	¿Cómo la ley afecta al desarrollo de f/oss? (How the law affects free and open source software development?)	Revisión documental/ legal de licencias públicas.	Jurisprudencia, análisis de casos.	Elementos para entender cómo es que trabaja el modelo de propiedad intelectual basado en licencias públicas.	Reconstrucción del fenómeno desde otra mirada que aporta elementos para entender las formas que toman los productos construidos desde las licencias públicas.
14. Open code and open societies	LESSING, Lawrence	2005 en Feller (et. al.) copyright y copyleft, usos de la tecnología	-Historia -Leyes -Derechos de propiedad	Qué relación tiene la legislación de propiedad intelectual y el uso que se puede hacer con determinada tecnología de la información o contenido?	Ensayo sobre algunas consecuencias que pueden tener las limitaciones legales en la forma en que personas utilizan y producen tecnologías informáticas y bienes culturales.	Información sobre legislaciones y Hollywood en la presión por legislar de la manera más rígida y cerrada posible la propiedad intelectual.	Elementos para reflexionar sobre el beneficio de modelos de trabajo abiertos donde la propiedad intelectual sigue siendo privada, pero, está pensada desde un modelo colectivo/ cooperativo.	Menciona casos clave para reflexionar sobre la problemática y por el poco espacio no profundiza mucho en ellos.
15. Two case studies of open source software development: Apache and Mozilla.	Mockus, A.	2005 en Feller (et. al.) ;Apache y Mozilla.	-Management -Information Systems -Software development process	¿Cuál fue el proceso de desarrollo de Apache y Mozilla? ¿Cuántas personas desarrollaron nuevas implementaciones, cuántas reportaron problemas, cuántas repararon defectos? ¿Las funcionalidades corrieron a cargo de grupos de personas o de individuos aislados?	En el caso de Apache, se pidió a los fundadores un borrador con descripciones y se le pidió a otros miembros importarlo. De Mozilla se construyó el instrumento en base a sus publicaciones.	Punto de vista de administrador de proyectos de software, eficiencia, procesos, fallos. Se parte del supuesto de que equipos de control de 10 a 15 personas deberían de hacer el 80% del trabajo.	En la realización de ambos proyectos participaron más de 400 personas solo escribiendo código, en Apache alrededor de 458 reportaron 591 reportes de fallos; en el caso de Mozilla fueron 412 que contribuyeron al arreglo de fallos. Con equipos tan numerosos el autor afirma en la necesidad de estrictos controles, organización y la capacidad para desarrollar los proyectos de manera descentralizada/ independiente.	La aproximación del autor se presenta desde una mirada administrativa que profundiza en el análisis de los dos proyectos, además, de que muestra una ruta de entrada para este tipo de investigaciones.
16. The Gnome project: a case study of OS, global software development.	German, Daniel M.	2003 en Feller (et. al.) ; SOFTWARE PROCESS IMPROVEMENT AND PRACTICE	-Software Development -Management -Information Systems	¿Cómo se organizan los contribuidores de Gnome? Cuáles son los procesos que siguen para solucionar sus dislocaciones? ¿Qué tipo de medios de comunicación utilizan? ¿Cómo	Inmersión de estudio. Toma el caso de una sola persona triangulado en el CVS y listas de correo	Perspectiva de análisis empresarial de eficiencia, costos, beneficios, sistematización de los desarrolladores, empresas que	Global Software Development (GSD)-relacionado con la forma organización modular del proyecto. Un grupo de 10 a 15 personas llevaron a cabo más del 80% del trabajo, muchos de estas personas, fueron programadores pagados por	Metodología que explota las prácticas de sistematización de la información de Gnome, además de que reduce y enfoca en un solo módulo-

		<i>Softw. Process Improve. Pract. 2003; 8: 201–215 (DOI: 10.1002/spip.189) Gnome (GNU Network Object Model Enviroment)</i>		interactúan?		participaron y figuras legales tomadas por <i>Gnome</i> .	empresas como <i>Red Hat</i> y, la creación de la empresa <i>Ximian</i> , la cual, producía <i>Evolution</i> . Es de resaltar que <i>Ximian</i> generó dudas acerca de las intenciones de Miguel de Icaza (líder de <i>Gnome</i>), sin embargo, se disiparon con la creación de la Fundación <i>Gnome</i> , donde se adoptaron modelos democráticos para la toma de desiciones, donde, Icaza, tiene la posición de <i>dictador benévolo</i> .	caso el estudio (<i>Evolution</i>). Faltan formas de triangular la información extraída de CVS.
17. Incremental and decentralized integration in FreeBSD.	Jørgensen, Niels	2005 en Feller (et. al.) FreeBSD (Berkeley Software Deveopment)	-Management -Information Systems	¿Al no contar con programadores contratados o managers, es posible definir a <i>FreeBSD</i> una organización?	72 encuesta realizada a los comités de <i>FreeBSD</i> en Noviembre del 2000. 10 entrevistas	Organización posmoderna de Baskerville: fluida, flexible, adaptativa, abierta. Arquitectura de tipo adhocracia: una organización flotante de especialistas formando pequeños grupos de proyectos de tarea a tarea. (Mintzberg Baskerville's posmodern organization: fluid, flexible, adaptative, open. Mintzberg's "adhocracy" archetype: a float organization of specialists forming small projects groups from task to task)	Figura clave del mantenedor; Motivaciones: aprendizaje y altruismo; no sienten que una persona les dice que hacer, sino que se representa que es un trabajo dirigido colectivamente. 40% de los desarrolladores son pagados. Lanzamientos frecuentes, punto crítico para integrar el trabajo realizado por los comités de trabajo, esto, por el alto grado de autonomía que tienen.	El hacer el recorrido analítico siguiendo el modelo de desarrollo de <i>FreeBSD</i> es una idea interesante.
18. Adopting Open Source Software Engineering (OSSE) Practices by Adopting OSSE Tools.	Robbins, Jason	(2005) en Feller (et. al.) Estudio sobre OSSE yCASE (Computer-Aided Software Engineering); CDEs (Collaborative development environments): SourceForge y, SourceCast.	-Information Systems -Software Engeneering Development	¿Por qué la adopción de las herramientas CASE ha sido tan limitado?	Exploración de proyectos en CDEs y, estudio directo sobre herramientas y posibilidades que brindan, además de observación participante (experiencia como desarrollador y/o como coordinador de proyectos)	The cathedral and the Bazaar (Release Early, Release Often); software management; McLuhan: el medio es el mensaje.	A partir de la comparación entre CASE y OSSE, centra la mirada en la relación entre herramientas y prácticas de trabajo, donde, además de hacer un inventario sobre dichas herramientas, sus principales características y usos; caracteriza al OS como un método de desarrollo de software caracterizado por mantener accesible a todos los participantes el código fuente, las herramientas para participar, el diseño, los objetivos, la planeación, las responsabilidades y agendas de trabajo.	No es claro el sustento teórico o metodológico en los cuales basa sus afirmaciones. Deja ver por otro lado que posee experiencia como desarrollador de software (privativo y OS), sin embargo, no la hace explícita, lo cual no deja claro los grupos y/o comunidades sobre quienes se sustenta el

								estudio, a excepción de SourceForge y SourceCast, que reúnen miles de proyectos y millones de individuos.
19. Open Source Software and Economic Growth: A classical division of labor Perspective.	Garzarelli, Giampaolo; Reem Limam, Yasmina y; Thomassen Bjorn.	2008. Information Technology for Development, Vol 14(2) 116-135. Wiley Periodicals, Inc. DOI: 10.102/itdj.20092. Presentado por primera vez en el world Forum on Information Society, "Digital Divide, global Development, and the Information Society", Nov. 14-16, 2005.	-Economía -Information Systems -Sociología del trabajo (división social del trabajo.	Como la tecnología computacional puede producir crecimiento económico, el OSS puede hacerlo también. <i>Just as computer technology can be engine of economic growth so can open source software.</i>	Documentación, libros. Principalmente "The Cathedral and the Bazaar" y economía neoclásica.	División social del trabajo; tipos ideales; economía clásica inglesa; economía neoclásica; economías redundantes (redundants economies.)	Muestra que el modelo de trabajo utilizado por el OSS presenta características de las economías redundantes, donde los ingresos y egresos, por la especificidad de las licencias públicas presenta posibilidades ilimitadas para la retroalimentación y construcción de conocimiento, el cual es definido como un servicio que en el OSS se brinda de manera dinámica. Lo anterior es reflejado en una mayor disposición para desarrollar innovaciones gracias a modelos de desarrollo flexibles autónomos coordinados virtualmente.	Presenta un reflexión que si bien no construye sus propios datos, la recuperación es clara y pertinente y, combinada con una perspectiva económica da paso a un planteamiento complejo que explota de manera cuantificable las particularidades de los modelos de trabajo del OOS.
20. Community Technology and Democratic Rationalization	Bakardjieva, Maria y Andrew Feenberg	2002. En <i>The Information Society</i> , 18:181-192, 2002. CSCW (<i>Computer-Supported Collaborative Work</i>)	-Comunicación	¿Cómo debe de concebirse la Internet, como un espacio para colaborar o como un centro comercial? ¿Cuál es la importancia de la creciente posibilidad que tiene el usuario? ¿Qué cambios ha traído la colaboración en la construcción de Internet?	Recopilación documental.	Modelo de comunicación de masas contra nuevo modelo muchos a muchos. Comunidades de práctica	La comunidad virtual es definido como un lazo duradero construido en base a la comunicación por la computadora. Nueva forma de comunicación, caracterizada por una mayor capacidad de agencia de los sujetos. Importancia del <i>Groupware</i> en el desarrollo de proyectos en línea	Mucha importancia al utopismo de "Usenet" y poca a la realidad comercial de Internet. Importante la mención de los CSCW y las Comunidades de practica de Mynatt.
21. Communities in Cyberspace.	Kollock, Peter and Marc Smith	1999; London Routledge. http://www.sscnet.ucla.edu/so c/faculty/kollock/papers/communities_01.htm	-Sociología	¿Por qué las personas dedican horas de su tiempo en ayudar a otras sin recibir nada a cambio?	Etnografía virtual	La importancia del regalo y del espacio público en la conformación de comunidades, en este caso, "virtuales".	El pensar un espacio público lleva la pregunta por los bienes públicos y la re-definición de los bienes digitales y su capacidad infinita para ser copiados y distribuidos libremente, lleva a considerar un cambio en la forma en que se obtiene beneficio y estatus.	Un poco viejo el artículo, lo que le brinda, una recuperación casi directa de los textos clásicos de la investigación social en el ciberespacio.
22. The Open	Carillo, Kevin y Chitu Okoli	Winter 2008-2009. Journal	-Psicología -Motivaciones	¿En qué se sustenta el <i>open source</i> , quiénes son	Análisis comparativo entre 3	Las licencias libres del <i>open source</i> y sus	Mayormente solteros, jóvenes, distribuidos mayormente en EUA y	Un mapeo sobre las encuestas que se han

Source movement: a revolution in software development.		of Computer Information Systems. Open Source Community.	-Estadística	(demográficamente) quienes participan, qué piensan, cómo actúan y, qué impactos ha tenido en la sociedad?	encuestas: Hans and Ouo (2001); Larkhani and Wolf (2002) y; Ghosh et al. (2002)	formas de trabajo están cambiando la forma en que la información puede pensarse y, de forma importante, en el tipo de programas que desarrolla la industria de propiedad cerrada.	UE; la mayoría con estudios Universitarios y alrededor de 20% con maestría; participan en más de un proyecto. Con taboos como no hacer más de una vez el mismo programa (<i>fork</i>); flijo total de información; meritocracia; figuras como Stallman que defienden posturas políticas definidas. En las motivaciones pueden verse diferencias, para Feller y Fitzgerald (2000) el factor económico juega un papel más importante que para Lakhani y Wolf (2002 y, Ghost et. al.)(2002).	realizado a la comunidad. Malo que sus fuentes ya van a cumplir 10 años de que extrajeron los datos.
23. Free as in Freedom	Williams, Sam	2001; Estados Unidos; Richard Stallman, FSF; GNU	-Periodismo -Historia de vida	¿Cómo comienza el movimiento del FOSS y cuál es el papel que Stallman y la Free Software Foundation (FSF) juegan en el contexto de las tecnologías de la información y el debate sobre la propiedad intelectual y las patentes?	Entrevistas a profundidad, observación directa, investigación hemerográfica y electrónica (mailing-list; sitios web)	Marco legal para explicar la GNU-GPL (<i>copyleft</i>); sociología hermenéutica (Weber) haciendo referencia a la importancia de los valores en los modos de producción.	Mostrar por medio de un acercamiento a la vida de Richard Stallman, al movimiento del software libre y open source, en especial a GNU, FSF y las licencias abiertas.	Bueno para introducirse al tema, explica las motivaciones del fundador del movimiento FOSS, buena información para contextualizar, de tipo etnográfico y periodístico.
24. The impact of Open Source Software on the Strategic Choices of Firms Developing Proprietary Software.	JAISINGH, Jeevan; Erick W.K. SEE-TO; y Kar Yan TAM	(2009): <i>Journal of Management Information Systems</i> Vol.55, No.3. DOI 10.2753/MIS0742-1222250307 Apache/MSIIS and MySQL/Oracle /MsAcces.	-Comercio electrónico -Information Systems	¿Aumentará la calidad del software una empresa CSS cuando enfrenta la competencia de una OSS que cuando no tiene un competidor OSS en el mercado? ¿Habrá un cambio en la respuesta de la firma cuando haya otro competidor CSS aparte del competidor OSS? <i>(Would a firm producing CSS (Closer Source Software) produce higher/ quality software when it faces competition from an OSS than when there is no OSS in its market?</i> <i>Would there be a change in the firm's response if the CSS faced competition from another CSS in addition to competition from the OSS?)</i>	Modelos matemáticos (econometría) para evaluar la calidad del software a lo largo del tiempo en formulas (modelos) que consideran tanto la competencia entre empresa CSS y OSS, como CSS, OSS y CSS.	Competencia de mercados, por recursos; <i>Network effect</i> ;	Muestran que la inversión que las empresas CSS es cada vez mayor mientras que la calidad de su producto se estanca si no tienen otro competidor CSS en el mercado. En caso de que haya otro competidor CSS, la calidad de dicho software puede ascender o decrecer dependiendo de que tan intercambiables sean ambos softwares. En ambos casos, la calidad del OSS es ascendente.	Estadístico, con uso de muchas formulas que lo hacen difícil de entender para lectores no especializados.
25.	Xu, Bo;	(2009):	-Management	¿Qué factores, tanto	Encuesta a 172	Elementos	91.9% hombres, 42% entre los 20 y	Muestra no

Volunteer's involvement in online community based software development	Donald R. Jones; and Bingjia Shao	Information & Management No.46. DOI:10.1016/j.im.2008.12.005 . SourceForge.net	-Information Systems -Software Development	individuales como externos, intervienen, y con qué importancia en el involucramiento de los desarrolladores en proyectos OSS?	desarrolladores/participantes pertenecientes a 75 diferentes proyectos alojados en SourceForge.net. Los proyectos se encontraban en distintas fases de desarrollo	individuales: necesidad del software, reputación y desarrollo de skills, disfrute en coding; causas externas (<i>communities factors</i>): carisma del líder, relaciones interpersonales, ideología.	29 años de edad, 47.1% bachelores. 57% por factores externos; 43% por internos; donde, 22% relaciones interpersonales, 18% ideología, 17% carisma del líder y; 21% necesidades de software; 16% disfrute y, 12% reputación y skills.	representativa con poco espacio para la dispersión de las respuestas, metodología utilizada ampliamente para llegar a los sujetos.
26. The governance of free/open source software projects: monolithic, multidimensional, or configurational?	Markus, M. Lynne	-2007: Journal of Manage Governance No 11. DOI 10.1007/s10997-007-9021-x.	-Management -Governance	-¿Cómo ha sido definida la gobernanza en el OSS? -¿Es la gobernanza del OSS monolítica o multidimensional? -¿Cuál es el propósito de la gobernanza en el OSS? -¿Qué dimensiones tiene la gobernanza en el OSS y cómo están relacionadas?	Revisión documental	La gobernanza en el OSS es considerada un fenómeno cruzado por factores internos y externos, donde, se trata de fundamentar su existencia en uno o en varios tipos de dimensiones, entre las cuales se encuentran: a) formas orgánicas o sintéticas de organización; b) propiedad, tipo de proyecto, administración del proyecto, proceso de desarrollo, resolución de conflictos, herramientas de trabajo.	La gobernanza en el OSS es considerada una forma híbrida que combina formas orgánicas y sintéticas de organización siempre multidimensional y, enraizada en a) estructuras y procesos, b) en reglas formales, informales y codificadas, c) internalizadas y externalizadas y, d) en mecanismos de confianza, control y verificación.	Sin referente empírico más allá de la revisión documental.
27. The moderating role of development stage in Free/Open Source project performance.	Stewart, Katherine M. & Sanjay Gosain	-2006: Journal of Software Process Improvement Practice No 11. DOI: 10.1002/spip.258. SourceForge.net	-Software development -Management	¿Cómo se relacionan las dimensiones del proceso, el clima del equipo y las fases del proyecto en el desarrollo de OSS? Donde por dimensiones se entiende: tamaño del equipo, realización de tareas y, efectividad percibida; por clima del equipo: desempeño, confianza e ideología; por fases de desarrollo: pre-alpha, alpha, beta, producción y maduro ó pre-beta, beta y post-beta.	Encuesta en línea a 67 administradores de proyectos alojados en SourceForge, como característica se cuenta que no sean proyectos consolidados y que cuenten con al menos 3 miembros.	Se retoma el modelo de <i>Input-processing-output</i> (IPO) models de Martins et.al. (2004)	Muestra que las fases de desarrollo es un punto fundamental a tomar en cuenta que determina el comportamiento de las variables en el rendimiento del equipo. a) el tamaño del equipo es mejor cuando es mayor en etapas posteriores y menor en etapas iniciales. b) Un clima de trabajo agradable promueve una identidad grupal reforzada por sujetos prototipo. c) Durante las fases iniciales es es más importante contar con personal que ofrecer resultados, en fases posteriores es lo contrario. d)En fases iniciales los esfuerzos de los desarrolladores en identificar	Considero que la triangulación de la información es escasa, ya que solo encuesta a los administradores de proyectos y no muestra una contrastación

							nuevas tareas desborda su capacidad de realizarlas, en fases posteriores, ambas se igualan. e) Las variables relacionadas con el clima de trabajo son más importantes en las fases iniciales que en las posteriores donde otras como procesos y rutinas están ya establecidos. f) El compartir una ideología es contraria a la confianza cognitiva y al tamaño del equipo en fases iniciales, en cambio, mientras el proyecto avanza se va construyendo.	
28. Identifying exogenous drivers and evolutionary stages in FLOSS projects.	Beecher, Karl; Capiluppi, Andrea; Boldyreff, Cornelia.	(2008): The Journal of Systems and Software No 82. DOI:10.1016/j.jss.2008.10.026	-Software development -Informational Systems	-¿Son los distintos repositorios significativamente diferentes entre sí, en términos de procesos y características del producto? -Basado en las mismas características, los repositorios se agrupan en distintos grupos? ¿Son estos grupos significativamente diferentes unos de otros cuando se comparan sus características? -Are the various repositorys significantly different from each other, in terms of both process and product characteristics? -Based on the same characteristics, do repositories cluster in different groups? Are this groups significantly different from each other, when comparing these characteristics?	Muestra de 50 proyectos de cada uno de 6 repositorios diferentes: Debian, Gnome, KDE, RubyForge, Savannah, SourceForge.	-The Goal-Question-Metric method (GQM). -Método estadístico de análisis y presentación de datos de forma comparativa: Test Wilcoxon 1945	Los repositorios son distintos entre sí, por principio, está la definición de "open forge" (RubyForge, Savannah, SourceForge), y de "closed forge", (Debian, Gnome, KDE) donde, el primero no tiene restricciones para ingresar, el segundo sí las presenta. Los proyectos utilizan los open para comenzar y cuando tienen algún grado de desarrollo suelen migrar a los cerrados, recibiendo así más apoyo por parte de la comunidad, lo cual se refleja en un mayor desarrollo en un menor tiempo.	El método comparativo Wilcoxon se manifiesta difícil de interpretar, haciendo necesario un conocimiento especializado para conocer sus características y los resultados que ofrece.
29. Open Source Software and the "Private-Collective" Innovation Model: Issues for Organization Science.	von Hippel, Erick and von Krogh, Georg	(2009 1a Ed 2002): MIT Sloan School of Management	-Epistemología -Ciencias sociales -Informational Systems	¿Puede ser considerado que el modelo de innovación del OSS combina lo mejor del modelo privado y de acción colectiva? ¿Qué beneficios trae para los desarrolladores este modelo?	Revisión documental: Apache y Fetchmail	Modelos de innovación privados y modelos de acción colectiva:	El modelo del OSS combina parte de ambos modelos donde la inversión es personal o privada, pero el bien o la innovación se hace pública. En el caso concreto del software esto lleva a un modelo de innovación dinámico, barato, flexible, que logra combinar y encausar el entusiasmo de 1 a miles de administradores, desarrolladores,	El texto está orientado a guiar a nuevas investigaciones por el camino del OSS mostrando los puntos que los investigadores consideran importantes, por ello, no dan mucha

							colaboradores y usuarios.	importancia al acercamiento con el referente empírico.
30. The transformation of Open Source Software	FITZGERAL D, Brian	(2006): MIS Quarterly, Vol 30 No 3.	-Informational Systems Development -Negocios -Sociología	¿Cuáles son y qué efecto tienen en el OSS y el mercado del software los cambios en los modelos en que las empresas producen, comercializan y usan OSS? Hipótesis: dichs cambios conducen a un modelo de producción menos en Bazaar a un modelo de distribución del producto y de soporte más en Bazaar.	Ensayo fundamentado en investigación documental e investigaciones previas del autor.	Marco para la transformación tecnológica de Trushman y Andersen (1986) fundado en el estudio del proceso productivo (ciclo de vida del proceso de desarrollo) y del producto (dominios del producto, estrategias primarias de negocio, soporte, licencias)	La hipótesis se comprueba de forma que en la producción cada vez hay más planeación, mandos verticales y personal pagado que trabaja en la producción. En el proceso de distribución y comercialización, se manejan modelos de licenciamiento duales donde las empresas más que vender un producto, venden soporte, también, se tejen redes de comercialización Bazaar donde empresas pequeñas y trabajadores independientes utilizan al software como un valor agregado a sus servicios de instalación y soporte de software al amparo de las empresas productoras. El papel de la comunidad en el OSS 2.0 (como define el autor a esta fase del OSS) sigue siendo fundamental y las empresas se ven obligadas (si quieren triunfar) a mantener el balance del valor, entendido como valor económico y como los valores que la comunidad impulsa y defiende. Dicho balance lleva a que se conserve la cooperación entre desarrolladores y los usuarios en beneficio y crecimiento de la comunidad.	Escrito a manera de ensayo muestra las reflexiones del autor sobre una base de referentes empíricos opacos para el lector que no conoce su trabajo, por otra parte, muestra un claro interés en que este trabajo sea entendido como una guía para nuevas investigaciones.
31. Technological discontinuities and Organizational Environments	ANDERSON, Philip y Michael L. TUSHMAN	(1986): Administrative Science Quarterly Vol 31, No 3. (Sep. 1986) Cornell University. 0001-8392/86/3103-0439	-Sociología de la ciencia -Evolución científico tecnológica	¿Cómo y porqué las tecnologías cambian y cómo el cambio tecnológico afecta la evolución del ambiente competitivo y organizacional? ¿Cómo se construye el balance de fuerzas entre industriales a partir de la innovación y el cambio tecnológico? <i>How and why technologies change and how tehcnological change affects environmental and/or organizational evolution?</i>	Se consideran tres poblaciones en el estudio: todas las firmas en los EUA que produzcan cemento, aeroplanos voladores de pasajeros o minicomputadoras. Las fuentes son los registros e informes elaborados por las empresas y por organismos especializados.	-Discontinuidades tecnológicas (de procesos y de producto) -Ambientes organizacionales: incertidumbre (o la medida en que los futuros estados del desarrollo pueden ser anticipados) y generosidad (o la capacidad del ambiente para sostener crecimiento)	La tecnología y el cambio tecnológico se definen como agentes que influyen de forma importante en el cambio del panorama industrial, donde los cambios son exógenos y endógenos a las poblaciones estudiadas. Los cambios endógenos se refieren a los cambios en las formas organizacionales al interior de las comunidades de las organizaciones; los cambios exógenos a las organizaciones se muestran en un cambio en las relaciones con otras organizaciones en la batalla por el mercado. En ambos casos, los cambios se manifiestan en la distribución del poder y los procesos	Esperaba encontrar más desarrollado el concepto de "marco para la transformación tecnológica que Fitzgerald (2006) atribuye a este artículo.

							de toma de decisiones. En todos los casos, la innovación tecnológica es un arma efectiva en el reforzamiento o re-configuración del "ambiente organizacional".	
32. Technological Discontinuities and Dominant Designs: A Cyclical Model of Technological Change	ANDERSON, Philip y Michael L. TUSHMAN	(1990): Administrative Science Quarterly No. 35. Cornell University. 0001-8392/90/3504-0604	-Sociología de la ciencia -Sociología de la innovación tecnológica -Evolución científico tecnológica	¿Cuáles son las características del ciclo de cambio tecnológico en las ramas del concreto, el vidrio y la minicomputadores y qué relación guardan con la emergencia de diseños dominantes? ¿Qué caracteriza la emergencia de diseños dominantes y qué papel juegan en el proceso las etapas de discontinuidad, fermentación y , estabilización, relacionadas no solo con lo técnico, sino también con los sectores comerciales y políticos de industrias enmarcada en contextos histórico-sociales?	Se consideran dentro del estudio a la industria del cemento, de la producción de botellas de vidrio y ventanas y de minicomputadoras. El universo de estudio lo constituyen solo las 5 primeras empresas en adoptar las innovaciones y aquellas otras empresas que las adopten en el mismo año que las primeras 5. Temporalmente la investigación comienza desde el inicio de la industria. Geográficamente solo se consideran las empresas en EUA.	-Ciclo de cambio tecnológico caracterizado por cuatro etapas principales: a) discontinuidad tecnológica; b) era de fermentación y posible emergencia de un diseño dominante; d)era de cambio incremental.	Se consigue construir una caracterización del ciclo que en cada una de sus etapas hace señalamientos importantes sobre la serie de sub-etapas que las constituyen, mostrando además sus principales características. Cabe decir que en las consideraciones sobre los factores que influyen en los ciclos de cambio tecnológicos, se le dan importancia a los marcos legales con los cuales se protegen las innovaciones y al marco político que puede impulsar o restringir los ciclos y; el marco comercial-industrial pensado como arena de negociación entre los actores involucrados.	Al solo considerar a tres ramas de la industria y a solo ciertas empresas dentro de dichas ramas el estudio ha de considerarse exploratorio ya que no es representativo de el total del cambio tecnológico.
33. Open Source Software Projects as User Innovation Networks	VON HIPPEL Erick	(2005) en Feller (et. al.). Apache Project y High-Performance Windsufing	-Sociología de la tecnología. -Informational systems	-¿Cuál es la diferencia entre las redes de innovación tecnológica (RIT)de software y de hardware? -¿Es solo por la fase de distribución que las RIT de software pueden prescindir de los manufactureros para cerrar el ciclo de producción y uso?	Recuperación bibliográfica y hemerográfica	-Modelo privado-colectivo de innovación tecnológicas -Modelo racional de toma de decisiones	Las redes de usuarios son actores importantes en el proceso de innovación tecnológica que habían dependido de los manufactureros para la distribución de sus productos. En el caso del software y gracias a las plataformas informáticas los manufactureros dejan de ser indispensables para la distribución. Entre las motivaciones encontradas para compartir las innovaciones resalta el factor "nada que perder" y el deseo de mejorar un producto que los desarrolladores usan.	Fundado en referentes empíricos anteriores presentados de manera simplificada. Los temas tratados se abordan de manera superficial.
34. Open source	VON HIPPEL, Eric	(2002 June) MIT Sloan	-Innovación tecnológica	¿Qué se necesita para que existan redes de innovación	Recuperación de datos empíricos de	-user network innovation/	Se requieren de tres fenómenos para que las redes de innovación funcionen	Aunque no realiza una investigación empírica

projects as horizontal innovation networks - by and for users		School of Management Working Paper No. 4366-02	-Desarrollo tecnológico -Economía	horizontales?	otras investigaciones	distributed innovation networks -Gisft Economy (Kollock)	de manera independiente: a) al menos suficiente incentiva para innovar; 2) que al menos algunos usuarios tengan la incentiva para compartir sus innovaciones de manera voluntaria; c) la difusión de las innovaciones de los usuarios debe de ser de bajo costo con la capacidad para competir con la producción y distribución comercial. El papel de la innovación realizada por usuarios ocupa un lugar más importante del que se cree.	sus fuentes parecen tener la suficiente solidez para ser confiables.
35. Grassroots: Supporting the Knowledge Work of Everyday Life	DIEHL Amy, Jeffrey T. GRABILL y, William HART-DAVIDSON	(2008): Tehcnical Communicatio n Quarterly, 17(4). Routledge. ISSN:1542-7625 (online) DOI: 10.10.1080/10572250802324937	-Movimientos sociales -Tecnologías de la información	How can we build on this knowledge to assist people in moving from their status as users of maps to becoming producers of maps; maps that allow them to make their own rethorical choices and which can explicitly support their local knowledge work? How to understand and support the knowledge work of mapmaking, given the tremendous rhetorical power of these visualizations in community life?	Fundado en un proyecto de desarrollo de una plataforma de trabajo que permita la realización de mapas de manera colectiva.	-Knowledge work: we mean analytical activity requiring problem solving and abstract reasoning, particularly with advanced information technologies and particularly through acts of writing. -Web 2.0 Movement: which allows for the creation of more adaptable interfaces by making data and underlying databases structures more openly available via syndication and OSS.	El estudio presenta una postura que relaciona el uso de la tecnología con la ciudadanía, en el sentido de enfocar el trabajo en la construcción de un bien común. En este caso la información contenida Grassroots , que plantea ser desarrollada por miembros de la comunidad que se beneficiarían con ella.	Olvida al sujeto y a la forma en que participa o no lo hace, o si le gustaría participar y qué necesita para hacerlo más allá de sus habilidades informáticas.
36. The bussines of Open Source. Tracking the changing competitive conditions of the software industry.	WATSON Richard; Marie-C BOUDREAU; Paul YORK; Martina GREINER and Donald WYNN	(2008) Vol 51 No 4. Communicatio ns of the ACM Trolltech, MySQL, Sleepycat, JBoss	-IT Management -IT Systems -IT Bussines	¿Cuáles son las principales características de los modelos de negocio de las empresas OSS de segunda generación (OSSg2 companies)?	Entrevistas con el CEO (Chief executive officer) de cada empresa	-accountability (and the benefits of reduced liability problems); talent base (and the associated benefits for quality and support); and ecosystem (and the associated benefits of trialability and quality assurance)	A partir de la responsabilidad sobre el software, el talento base de sus programadores y el ecosistema que construyen, las OSSg2 o empresas OSS profesionales, se muestran como híbridos que llevan al OSS a un modelo más comercial con características que los hacen más competitivos y mejor preparados para enfrentar el riesgo de la innovación tecnológica gracias a las prácticas OSS, que mejoran los precios ante la competencia y cuentan con un valor agregado social.	El artículo es de poca extensión y por ende no desarrolla a profundidad sus argumentos, pero, si muestra un mapa que permite rastrear las tendencias de la industria en este ramo y, sobre todo, los modelos híbridos de producción y administración del software.
37. Socialization in an Open Source	Ducheneaut, Nicolas.	2005 <i>Computer Supported Cooperative</i>	-Análisis socio-técnico					

Software Community: A socio-Technical Analysis.		Work no 14. DOI 10.1007/s1060 6-005-9000-1						
Modelos comunicantes: la importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de Internet.	JENSEN, Klaus B.	(2001): Comunicación y Sociedad No.40.	-Comunicación -Sociología	¿Cómo pensar desde la comunicación a la comunicación mediada por computadora? ¿Qué beneficio puede traer a la investigación en comunicación utilizar modelos epistemológicos para reflexionar sobre el ciberespacio y la Internet?	Recuperación teórica sin referente empírico.	-Comunicación mediada por computadora; Doble estructura de Giddens; doble hermenéutica de Thompson;		
Has Open Source Software a Future?	FITZGERALD, Brian	2005. en Feller et al. (2005)	Balance del fenómeno y peligros que advierte	¿Cuáles son los aspectos problemáticos del OSS en las perspectivas: ingenieril, de negocios y sociocultural?	Ensayo.	-Perspectiva ingenieril: no revolucionario, no suficiente talento, calidad, dificultad para iniciar, aspectos negativos de modulación excesiva, no interes en acciones mundanas, problemas de estandarización. Negocios: insuficiente estrategia, free beer, insuficientes dominios vertiales, víctima de su éxito. Sociocultural: se vuelve parte del establishment, bornaut de hackers, problema alpha-male.		
Standing in front of the Open Source Streamroller	GLASS, Robert L.	2005. en Feller et al. (2005)	Crítica del fenómeno, rebate los puntos que lo maximizan		Ensayo	Critica la exageración de las bondades del OS: mejor gente, fiable, seguro, modelo económico, si hay jerarquías. Sirve solo como sistema operativo.	Su forma de argumentar sitúa al OS al nivel del software comercial, sino, en bastante similitud.	Útil vacuna contra los mitos creados alrededor del OS.