

TALLERES DE SOFTWARE LIBRE MULTIMEDIA

(Temporada 3 - Capítulo 1)

© 2016 Angel Pablo Hinojosa



Bienvenidos



Angel Pablo Hinojosa

<http://www.psicobyte.com>

@psicobyte_

psicobyte@gmail.com

Técnico en la Oficina de
Software Libre de la UGR

<http://osl.ugr.es>

Bienvenidos



**Oficina de Software
Libre**

<http://osl.ugr.es>

@OSLUGR

osl@ugr.es

C/ Real de Cartuja 36-38

Software Libre

(Libre, que no gratis)

Libre para Usar

Libre para Estudiar

Libre para Compartir

Libre para mejorar

Software libre

La clave es la libertad

Nos gusta el Software Libre

Nos da las herramientas

Nos permite aprender

Nos permite innovar

Nos ayuda a compartir

Nos gusta el Software Libre

(Además, quizás no lo sepas,
pero ya lo estás usando)

Software libre

Vale. Pero yo no soy informático

o, dicho de otro modo...

Software Libre

**Yo soy artista
¿a mí qué me cuentas?**

Obra Cultural Libre

Es la que permite:

- Usar y ejecutar la obra
- Estudiar la obra y aplicar la información
- Redistribuir copias
- Distribuir obras derivadas

<http://freedomdefined.org/Definition/Es>

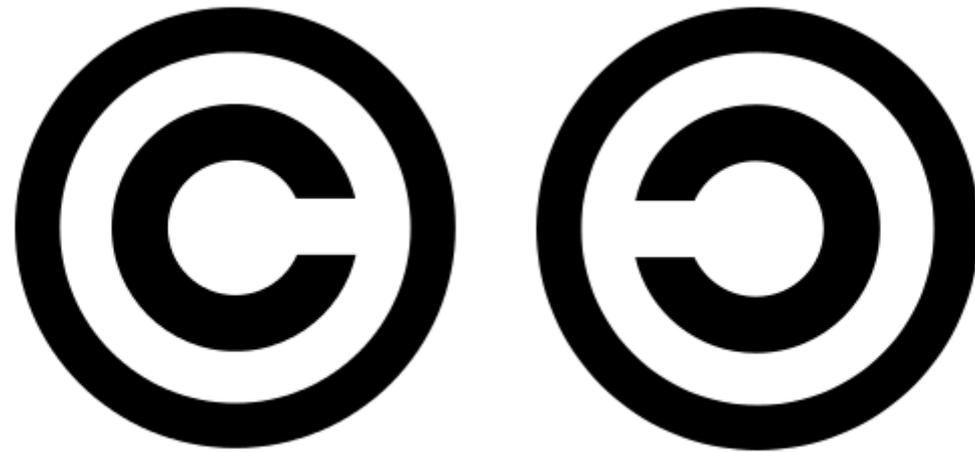
Obra Cultural Libre

La clave, de nuevo, es la libertad

Cultura hacker y Copyleft

- Información libre
 - Aprendizaje continuo
 - Compartir el conocimiento
-
- Licencias libres
 - Clausula Copyleft

Cultura hacker y Copyleft



MOLA
¿qué tengo que hacer?

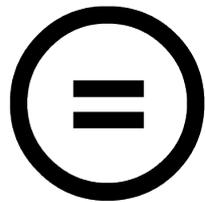
¿Cómo liberar?

- Liberar no es más que poner un licencia en la que se especifique que tipos de uso se permiten.
- Naturalmente, para ser Obra Cultural Libre debe respetar las libertades mencionadas antes.
- Sólo el propietario de los derechos puede liberar.

¿Puede ser más fácil?

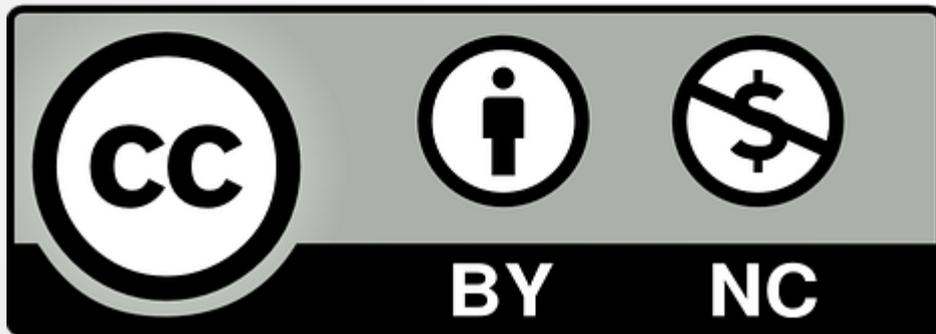
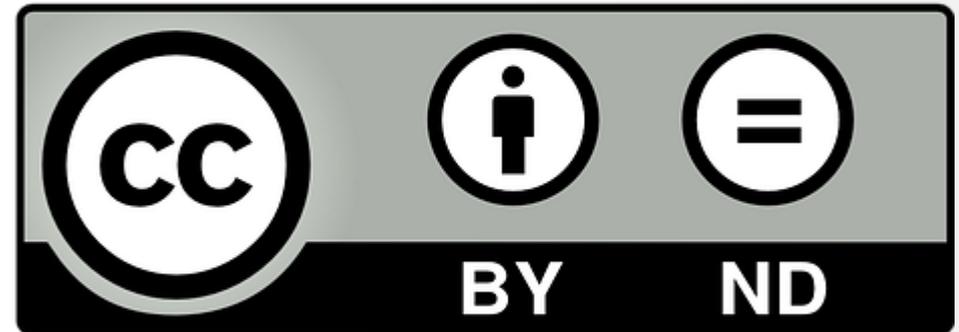
Puede ser más fácil.

Creative Commons



<http://creativecommons.org/>

Creative Commons



¿Y por qué debería hacerlo?

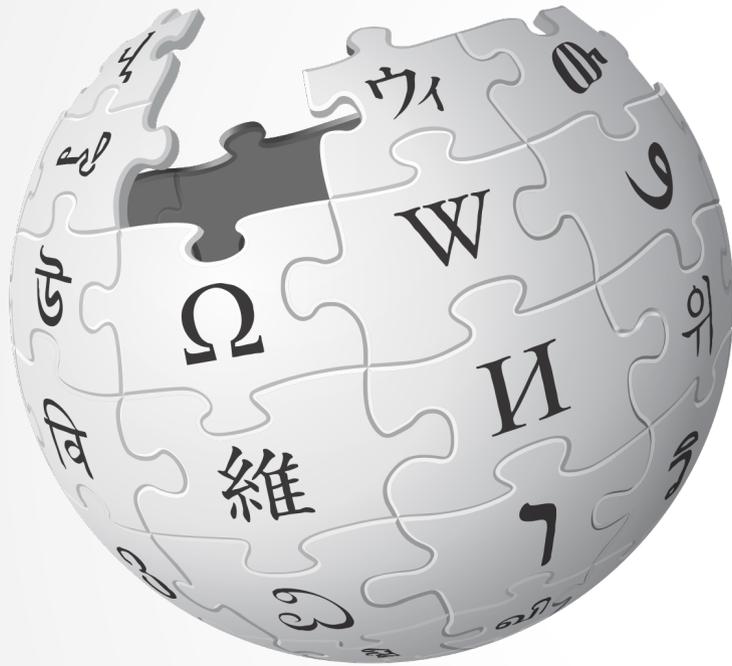


Ventajas: Colaboración

Hay obras tan grandes que no pueden ser acometidas por una sola persona.

Necesitan de un gran número de colaboradores para poder llevarse a cabo.

Ventajas: Colaboración



<http://en.wikipedia.org>

English Wikipedia (update)	
Articles	4,856,942
Pages	36,091,130
Files	853,658
Edits	767,544,647
Users	24,843,576
Admins	1,355
Active users	132,638 ^[3]
See more	

Ventajas: Propagación

Economía de la atención.

En un mundo con abundancia de información, el recurso limitado por el que competir es la atención.

http://en.wikipedia.org/wiki/Attention_economy

Ventajas: Propagación

Post “Matrimonio y católicos” (2004):

Replicado cientos de veces, traducido a cuatro idiomas. Con réplicas. Y con un cortometraje derivado.

http://www.psicobyte.com/articulo/matrimonio_y_catolicos

Ventajas: Conservación

Las obras huérfanas no se pueden usar, copiar, interpretar o reproducir.

Se pierden.

Boyle, J. (2008). The Public Domain. Enclosing the Commons of the Mind. Yale University Press

Ventajas: Conservación

Representación escolar de "Maribel y la extraña familia", de Miguel Mihura, en 2006.

Evitado por la SGAE porque los derechos pertenecían a una compañía ya disuelta.

http://www.elperiodicodearagon.com/noticias/aragon/cartas_254271.html

Abrir el proceso creativo

Liberar el propio acto de creación, sus herramientas, historia y proceso.

Con ello, la obra obtiene dinamismo, feedback, correcciones de los lectores, ampliaciones, ramas paralelas...

Abrir el proceso creativo

#slash

<https://github.com/JJ/HashSlash>

"La revolución será contagiada":

<https://github.com/JJ/la-revolucion>

<http://libros-de-jj.merelo.net/>

Metajuegos

¿Copiar/traducir una obra o copiar/traducir el proceso que lleva a una obra?

"Los diez mil primeros dígitos decimales de Pi":

<https://github.com/psicobyte/LibroPi/>

"The Book of Pi":

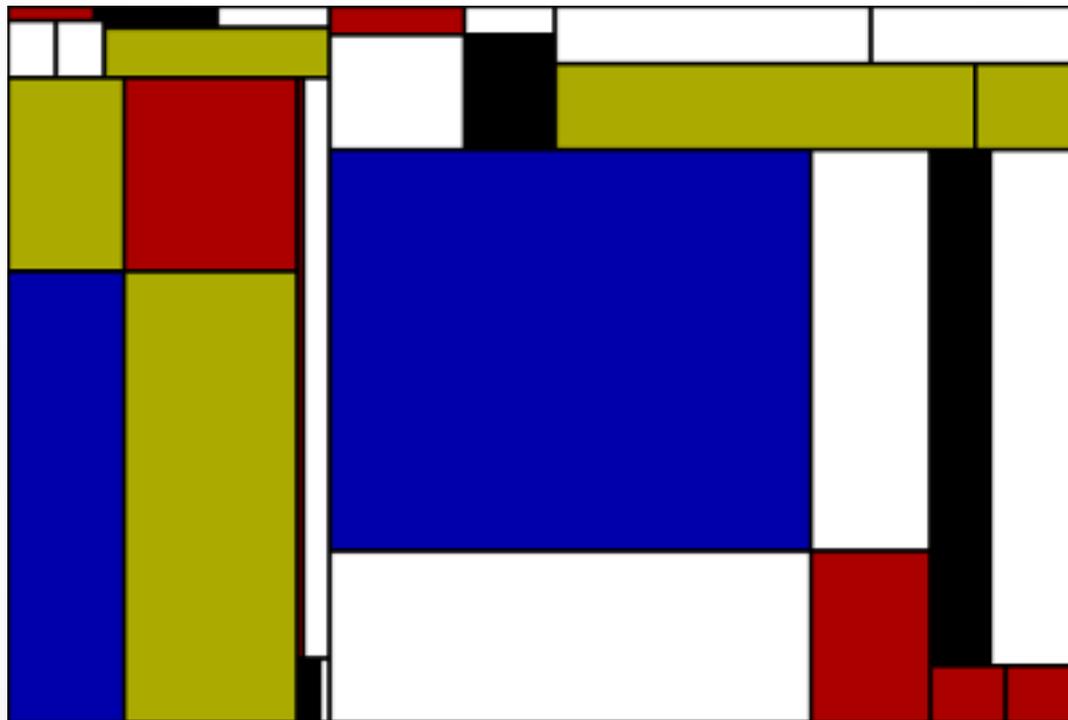
<https://github.com/JJ/PiBook>



El software imita al arte

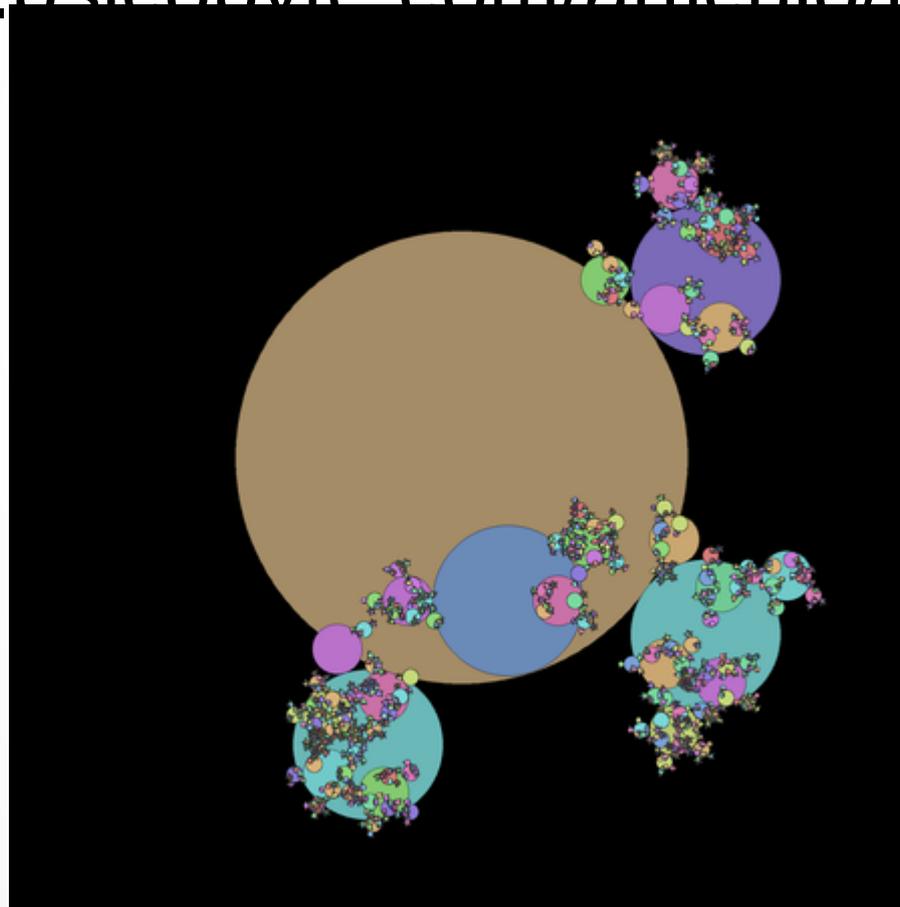
- Pi Mondrian:

http://www.psicobyte.com/articulo/pi_mondrian



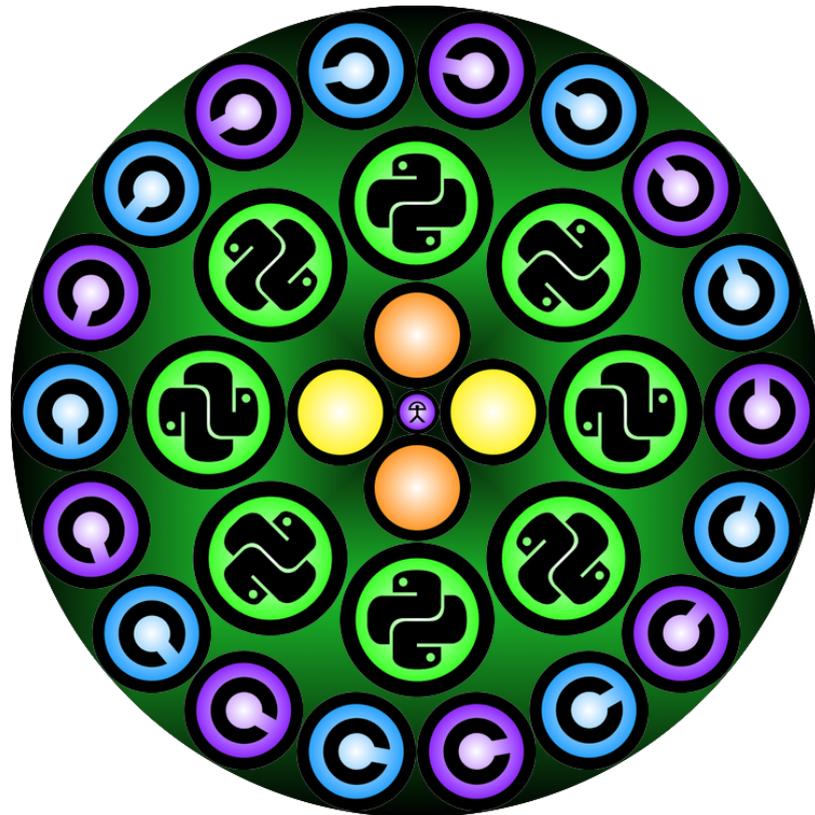
El software imita al software

- Tensión Superficial:
- http://www.psicobyte.com/articulo/tension_superficial



Y crece y se multiplica

- Pynter:
- <https://github.com/psicobYTE/pynter>



- ¿que vamos a ver en el curso?

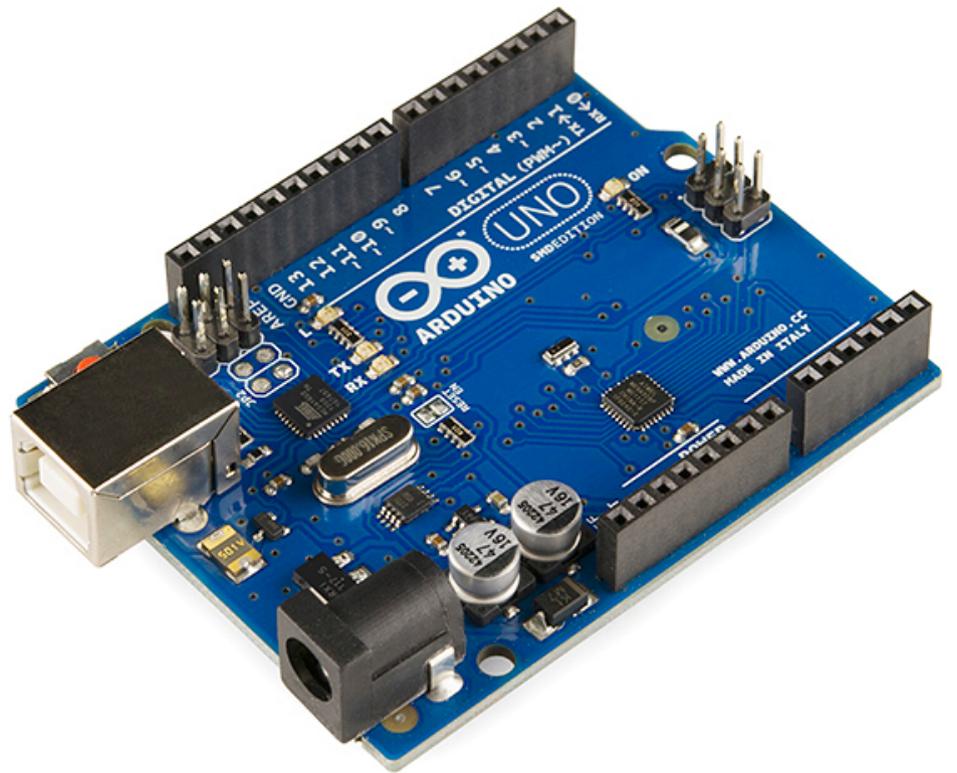
**¿Pero esto no eran unos
TALLERES DE SOFTWARE
LIBRE MULTIMEDIA?**

Programa

2 de noviembre

Arduino

José Alonso



Programa

9 de noviembre

Scratch

Pablo Hinojosa



Programa

16 de noviembre

Gimp

César González



Programa

23 de noviembre

Inkscape

Alejandro Castillo



Programa

30 de noviembre

Blender

Jesús Pertíñez



Programa

14 de diciembre

Processing

Renato L. Ramírez

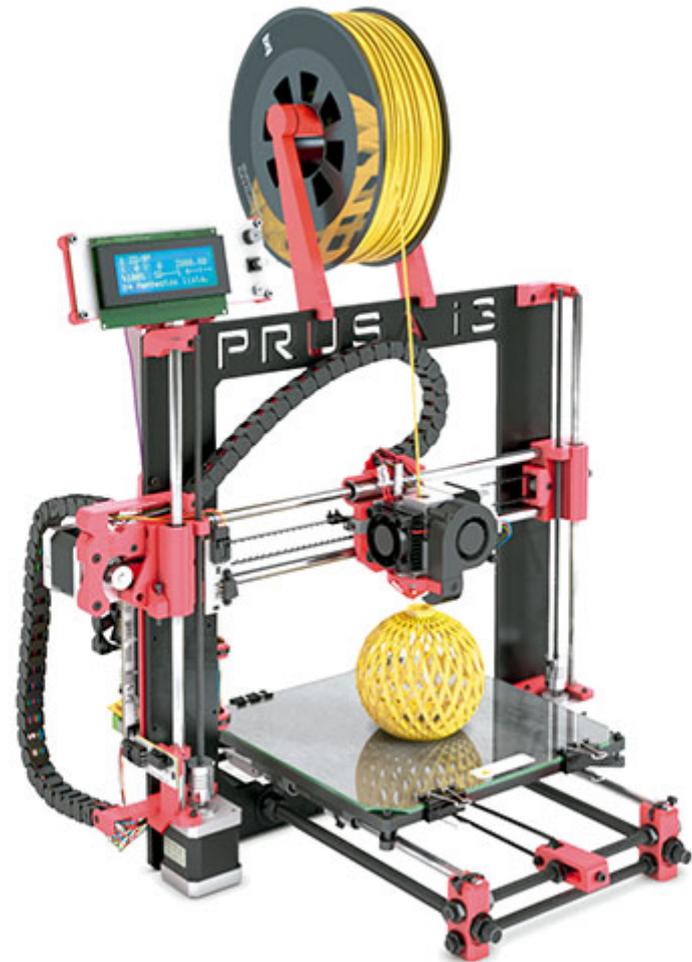


Programa

21 de diciembre

Impresión 3D

Manuel Cogolludo

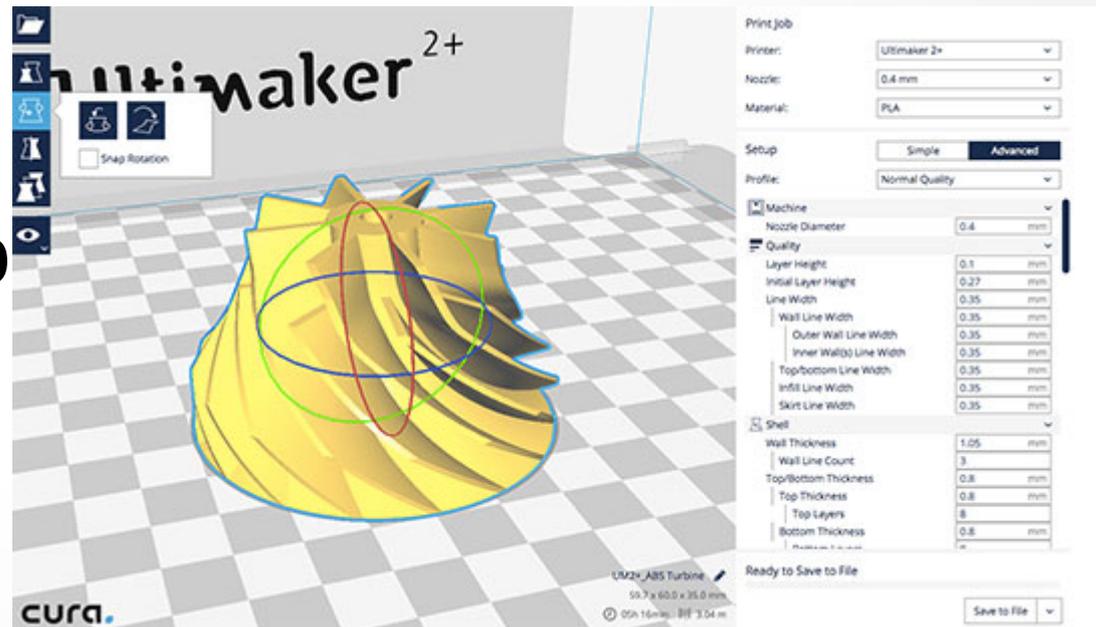


Programa

11 de enero

Cura

Manuel Cogolludo



Programa

18 de enero

FreeCAD

Renato L. Ramírez



Programa

25 de enero

Scribus



Scribus
Open Source Desktop Publishing

César González

Enlaces

Arduino – Home: <https://www.arduino.cc/>

Scratch - Imagine, Program, Share: <https://scratch.mit.edu/>

GIMP - GNU Image Manipulation Program: <https://www.gimp.org/>

Inkscape: <https://inkscape.org/es/>

blender.org - Home of the Blender project - Free and Open 3D ...:
<https://www.blender.org/>

Processing: <https://processing.org/>

Cura Software : <https://ultimaker.com/en/products/cura-software>

FreeCAD: Un modelador CAD 3D paramétrico de código abierto:
www.freecadweb.org/?lang=es_ES

Scribus – Open Source Desktop Publishing: <https://www.scribus.net/>

Enlaces

Material para los talleres (Libre, claro):

https://github.com/oslugr/Taller_Software_Multimedia

Referencias (libres)

Software libre para una sociedad libre. *Richard Stallman*

https://www.gnu.org/philosophy/fsfs/free_software_2.es.pdf

Por una cultura libre. *Lawrence Lessig*

<http://www.rebellion.org/docs/16682.pdf>

Muchas gracias

¿Dudas?

¿Preguntas?

¿Debate?

¿Opiniones?

¿Aportaciones?

Muchas gracias

Esta presentación se puede descargar de:

<http://www.psicobyte.com/descargas/bbaa31.pdf>

© 2016 Angel Pablo Hinojosa

