



III Seminari sobre quart món i exclusió social
Tornar la veu als protagonistes: experiències
d'apropiació de les TIC per la societat civil
o l'Impacte social de les TIC

El Prat de Llobregat, 20031203

Introducció

- sense barreres d'**espai**
- sense barreres de **temps**
- **internet com una eina, no una finalitat!**
- bretxa digital?: les infrastructures
- nous analfabets?: la capacitació
- infrastructures -> capacitació -> **continguts i serveis**

Temes

Les regles del joc

1. Software lliure
2. Contingut lliure
3. e-voluntariat

Les eines del joc

4. Web
5. Wiki
6. Blog
7. Intranet

A què juguem?

8. Campanyes
9. Hacktivisme
10. E-learning

TEMES 1

Temes: les regles del joc

1. Software lliure
2. Contingut lliure
3. e-voluntariat

El Software Lliure

les eines per a tothom

Els quatre graus de llibertat del **software lliure**:

- Llibertat 0: llibertat per a fer-lo servir per a qualsevol propòsit
- Llibertat 1: llibertat per a tenir accés al codi font i poder-lo estudiar
- Llibertat 2: llibertat per a redistribuir el programari
- Llibertat 3: llibertat per a fer-hi modificacions i distribuir-ne les millores

Software de **domini públic**: sense *copyright*. Pots fer-ne el que vulguis. Pot no ser de codi obert. Pot esdevenir propietari.

Copyleft: no permet afegir restriccions al software lliure. Garanteix que les distribucions, modificacions i millores també seran software lliure.

El Software Lliure

A nivell conceptual:

- Additiu
- Adaptatiu
- Barats
- Transparent
- Segur

A nivell polític:

- Tots els anteriors i, a més...
- Bé públic
- Genera llocs de treball (locals)
- Fet lingüístic

El Software Lliure: exemples

GNU Project and the Free Software Foundation

www.gnu.org

SourceFORGE.net

www.sourceforge.net

Projecte LinEx

www.linex.org

El Contingut Lliure

el software lliure fet contingut

- **drets de propietat** a Internet
- pagar pels continguts (de qualitat?)
- la política del software lliure als continguts
- Llicències **Creative Commons** (creativecommons.org)
 - referència de l'autoria
 - usos comercials
 - modificacions del contingut

El Contingut Lliure: exemples

PLoS Biology (Public Library of Science)

www.publiclibraryofscience.org

Massachusetts Institute of Technology OpenCourseWare

ocw.mit.edu

E-voluntariat

treballar/cooperar des de casa

- el nou capital: el **coneixement**
 - accessibilitat del coneixement
 - intensitat d'ús del coneixement
 - disminució de la “fuga de capital”
 - increment de la concurrència de cooperants
 - el *backoffice* virtual

E-voluntariat: exemples

NetAid

www.netaid.org

Campus for Peace

www.campusforpeace.org

Techs for Schools

techs4schools.techcorps.org

TEMES 2

Temes: les eines del joc

4. Web

5. Wiki

6. Blog

7. Intranet

El Web

la informació i la comunicació democratitzades

- el procés d'**edició** i producció
 - legitimitat i credibilitat?
 - immediatesa o qualitat
 - recursos
- el procés de **difusió** i la necessitat d'audiència
 - el problema dels buscadors
 - el problema de l'*spam*: les campanyes
 - infoxicació

El Web: exemples

Metges Sense Fronteres

www.msf.org

The Development Gateway

www.developmentgateway.org

One World

www.oneworld.net

El Wiki

el web “sense” autor

- la filosofia del **contingut lliure** al límit: accés lliure i obert
- contra el procés editorial: immediatesa i actualització
- quantitat vs. qualitat
 - el problema el biaix
 - el problema del mal autor i la credibilitat
 - el problema del fals autor
- ordre i criteri: és un **repositori** vàlid? ...és un repositori?

El Wiki: exemples

Wikipedia

www.wikipedia.org

UBC wiki

careo.elearning.ubc.ca/cgi-bin/wiki.pl?

El Blog

el diari web personal

- contra el procés editorial: immediatesa i independència
 - la importància de l'**autoria** i la llibertat "*política*"
 - la immediatesa (lloc, temps) i la llibertat dels "*recursos*"
- contra la infoxicació: el paper de **filtre**
 - RSS, **sindicació** de continguts i lectors de RSS

El Blog: exemples

Diari de Campanya del Miquel Iceta

www.terra.es/personal3/miquel_iceta/diari.htm

Where Is Raed?

dearraed.blogspot.com

ICTlogy

www.ictlogy.net

La Intranet

l'usuari acreditat dins un web tancat

Els precursors: fòrums, llistes de distribució, xats, missatgeria instantània...

La Intranet:

- l'entorn **tancat**: el Web vs. la Intranet
- l'entorn de treball: l'usuari acreditat
- informació -> comunicació -> gestió del coneixement
- la dinamització de la comunitat: vers l'e-treball i la participació
- els serveis de qualitat
- transferir el coneixement: l'e-learning

La Intranet: exemples

Grup Wendov de la Federació de la Creu Roja i la Mitja Lluna Roja

www.ifrc.org

Cat-365

www.cat365.net

Universitat Oberta de Catalunya

www.uoc.edu

TEMES 3

Temes: a què juguem?

8. Campanyes

9. Hacktivisme

10. E-learning

Les Campanyes

actuar en xarxa

- Poder difusió
- Poder **convocatòria**: el poder de l'audiència (internacional)
- Credibilitat
- Usurpació d'identitat
- Contracampanyes i “recontrainformació”, campanyes alternatives, campanyes suposadament amigues, *spam*, *hoax*, *memes*

Les Campanyes: exemples

Plataforma Nunca Más

<http://www.plataformanuncamais.org/>

Amnistia Por Safiya

www.amnistiaporsafiya.org

Sidafrica

www.sidafrica.org

Hacktivism

política i art a la xarxa

- Artivisme, Hacktivisme, Art.hacktivism
- Poder difusió
- Poder convocatòria
- Nous mitjans: **noves solucions**
 - treball en xarxa i a la xarxa
 - *hackmissatges*
 - bloqueig de servidors

Hacktivism: exemples

Cannot Find Weapons of Mass destruction

www.coxar.pwp.blueyonder.co.uk

Projecte SWARM

www.thing.net/~rdom/swarm.html

E-learning

estudiar des de casa

Principals característiques (avantatges)

- accessibilitat: superació de barreres de temps i d'espai
- costos decreixents i (grans) economies d'escala: alta replicabilitat
- personalització de la formació, flexibilitat dels programes
- interactivitat

Però a més...

- interculturalitat, no-discriminació
- millor que el presencial? Millor que res?

E-learning: exemples

Creu Roja Espanyola

www.cruzroja.es

Sector 3

www.sector3.org

Campus for Peace

www.campusforpeace.org

CONCLU SIONS

Conclusions

Sobre quart món i exclusió social

- eliminació de barreres (sobretot, d'**espai** i de **temps**)
- infraestructures -> capacitació -> **continguts i serveis**

Sobre impacte social

- internet com una **eina**, no una finalitat!

Sobre educació democràtica

- **canvi relacional**: jerarquia -> estructura de xarxa



ipena@uoc.edu
www.campusforpeace.org
www.ictlogy.net

FI

Apunts

2.- web

3.- intranets

4.- wikis

5.- blogs

6.- e-learning

7.- e-voluntariat

8.- soft lliure

9.- continguts lliures

10.- llistes de distribució, fòrums

11.- hacktivisme

a) què és

b) característiques, pros, cons, utilització per societat civil (quart món i exclusió social - educació democràtica)

c) exemple(s)

12.- conclusions = 5 minuts

Una mica sobre la UOC...

Universitat Oberta de Catalunya, la Universitat Virtual

Factors diferencials:

- factor edat
 - 0-18 ; 18-25 ; 25-65 ; 65-...
- factor temps
 - obligacions familiars
 - obligacions professionals
- factor espai

estudiar, treballar, divertir-se... cooperar?

El Campus for Peace

- Oficina de cooperació al desenvolupament i solidaritat de la UOC
- Oficina de voluntariat de la UOC

Activitat:

- comunitats virtuals: oficina virtual de l'ONG
- e-learning: cursos on-line de sensibilització, capacició, desenvolupament, etc.
- e-voluntariat

**Cooperació sense limitacions de
temps ni espai**