

REVISTA

espírito livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivres.org> | #038 | Maio 2012

Edição
Especial



II Fórum da Revista *espírito livre*

LIBERDADE E INFORMAÇÃO



Atribuição-Usu Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras Derivadas 3.0 Unported

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Vedada a Criação de Obras Derivadas. Você não pode alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

Termo de exoneração de responsabilidade

Qualquer direito de uso legítimo (ou "fair use") concedido por lei, ou qualquer outro direito protegido pela legislação local, não são em hipótese alguma afetados pelo disposto acima. Este é um sumário para leigos da Licença Jurídica (na íntegra).

Uma mensagem para o leitor



O que dizer desta segunda edição do Fórum da Revista Espírito Livre? Sucesso absoluto! Creio que isso resume bem a satisfação e o sentimento ao término do evento. Auditório lotado e muita gente empolgada com os diversos palestrantes que por ali passaram durante todo o dia. A dinâmica do evento possibilitou que as pessoas pudessem circular e assistir o que mais as interessavam, sem intervalos e com palestras rápidas. Esta fórmula, associada a uma extensa gama de palestrantes de renome internacional, atraiu mais de 1300 inscritos para o II Fórum da Revista Espírito Livre, ocorrido em Vila Velha, no dia 29 de maio de 2012.

Chegamos à segunda edição do Fórum da Revista Espírito Livre com um evidente salto de qualidade. Conseguimos amadurecer e acertar diversas arestas que ficaram por fazer na edição anterior. Mas ao elevar o evento para este novo nível, outros desafios surgem inevitavelmente. A responsabilidade ao trazer Richard Stallman para esta edição também nos fez refletir sobre

diversos pontos, inclusive da importância do evento, do público-alvo presente durante todo o dia, entre outros. Ao longo do dia percebemos como ainda existem tantas pessoas ávidas por conhecer novas tecnologias e o software livre. Esta afirmação pôde ser ouvida de diversos participantes que se entusiasmaram ao ver a plenária com tanta gente. Nota-se portanto, que mesmo com tantos eventos generalistas, como é o caso do Fórum da Revista Espírito Livre, o público ainda participa com entusiasmo e a ampla maioria de participantes ainda é leiga e desconhece grande parte dos conceitos mencionados durante o evento. Ao final, o participante sai com uma overdose de informação e espera-se, obviamente, que ele faça um bom uso dessa injeção de conhecimento recebida durante o evento.

Um forte abraço a todos e nos vemos nas próximas edições! 

João Fernando Costa Júnior
Editor

Diretor Geral

João Fernando Costa Júnior

Editor

João Fernando Costa Júnior

Revisão

Vera Cavalcante e João Fernando Costa Júnior

Arte e Diagramação

Hélio José S. Ferreira e João Fernando Costa Júnior

Jornalista Responsável

Larissa Ventrone Costa
ES00867JP

Capa

Carlos Eduardo Mattos da Cruz

Colaboradores desta edição

Alexandre Oliva, Carlos Eduardo do Val, Carlos Eduardo Mattos da Cruz, Edgard Costa, Gilberto Sudré, Gustavo Freitas, Hélio Ferreira, João Fernando Costa Júnior, Levany Rogge, Livia Bernabé, Milton Simonetti, Ole Peter Smith, Paulo Henrique Baptista de Oliveira, Richard M. Stallman, Wanessa Zavarese Sechim e William Telles.

Contato

Site: <http://revista.espiritolivres.org>

Email: revista@espiritolivres.org

Telefone: +55 27 8112-4903

ISSN Nº 2236031X

O conteúdo assinado e as imagens que o integram, são de inteira responsabilidade de seus respectivos autores, não representando necessariamente a opinião da Revista Espírito Livre e de seus responsáveis. Todos os direitos sobre as imagens são reservados a seus respectivos proprietários.

03 EDITORIAL • O II Fórum da Revista Espírito Livre foi um sucesso absoluto de público, palestrantes e conteúdo

por João Fernando Costa Júnior

05 DEPOIMENTOS • Palestrantes e demais participantes apresentaram suas opiniões e visões sobre o evento

por diversos autores

09 II FÓRUM DA REVISTA ESPÍRITO LIVRE • Eis que acontece mais uma edição deste importante espaço para discussão e debate sobre tecnologia e software livre

por João Fernando Costa Júnior

13 SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E LIBERDADE DO CONHECIMENTO • Podemos evoluir ainda mais através da solidariedade e da cooperação

por Milton Simonetti

17 DESIGNER GRÁFICO • Conheça o processo de criação das capas da Revista Espírito Livre

por Carlos Eduardo Mattos da Cruz

21 UBUNTU COMO ALTERNATIVA ANTE A PIRATARIA • Tenha um desktop GNU/Linux, seguro, robusto e que atenda às suas necessidades de usuário

por Carlos Eduardo do Val

26 MÍDIA LIVRE, INDEPENDENTE E ALTERNATIVA • A informação ao alcance de todos

por Hélio José Santiago Ferreira

31 WORDPRESS • O poder do código aberto domina a web

por Gustavo Freitas

34 GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS ELETRÔNICOS • Chegamos à nova era do mundo documental

por Edgard Costa

37 SOPA E O EFEITO CAROLINA DIECKMANN • Tenha mais cuidado com seus dados

por William Telles

40 COMO GANHAR DINHEIRO COM SOFTWARE LIVRE • Na maioria das áreas da informática, profissionais que trabalham com software livre são melhor remunerados

por Paulo Henrique Baptista de Oliveira

41 2ª AGENDA CAPIXABA DE INCLUSÃO DIGITAL • Espírito Santo constrói mapas da inovação e inclusão digital em busca de desenvolvimento sustentável

por Livia Bernabé

45 SELEÇÃO E AVALIAÇÃO DE SOFTWARE • Auxiliando o processo de ensino e aprendizagem

por Levany Rogge

49 TECNOLOGIA EDUCACIONAL EM VILA VELHA • Avanços e desafios

por Wanessa Zavarese Sechim

53 SEXO, DROGAS E SOFTWARE • Estas três palavras tem muito mais em comum do que você imagina

por Alexandre Oliva

57 CARTA ABERTA AO PRESIDENTE DO SENADO FEDERAL, SENADOR JOSÉ SARNEY • Uma reflexão sobre o compartilhamento de informação e conhecimento

por Richard Stallman

Sobre o 2º Fórum da Revista Espírito Livre...

Para mim foi um evento muito bom, bem cara de evento de software livre, um monte de amigo junto fazendo aquela bagunça gostosa. O público foi sensacional, casa cheia! Teve aquele detalhe que gosto quando acontece em eventos é as atenções especiais ao público depois das palestras, ver notebooks abertos e os palestrantes mostrando com maior detalhe os softwares para um grupo. Conhecer o Stallman também foi uma tração a parte, ver de perto o cara que idealizou tudo isto foi singular. Posso dizer que conto nos dedos eventos que ainda mantêm o formato inicial, bem cara de comunidade e este é mais um.

Parabéns João, teu evento marcou um gol de placa!

Carlos Eduardo Mattos da Cruz - Palestrante RJ [GNUGRAF]

Gostei muito das palestras. Palestra de Stallman foi um show à parte. Gostei muito das acomodações. O auditório da UVV é muito confortável. Como da primeira vez que comentei, acho que há muitas pessoas desinteressadas que foram por causa de algum professor ou atividade à parte. Isso acaba distraindo muito, pois a conversa foi intensa lá atrás. Fiquei na segunda fileira pra evitar o falatório. Mas no geral, acho que foi muito proveitoso.

Que venha o 3º Fórum!

Richard Rosario - Participante

Palestrantes de alto calibre, e principalmente muito interessante a apresentação em espanhol do pai do software livre, Richard Stallman. Parabéns a todos!

Alexandre Queiroz - Participante [Aluno UVV]

Sobre o 2º Fórum da Revista Espírito Livre...

O II Fórum da Revista Espírito Livre foi um espetáculo de informação!
Renan Osório Rios - Participante [Professor IFES]

Trabalho com educação há alguns anos e pela primeira vez estou trabalhando com crianças e adolescentes no laboratório de informática. Nunca havia participado de um evento tão importante para mim neste momento como o "II Fórum da Revista Espírito Livre".

Percebi que este Fórum é o resultado de um trabalho muito bonito, posso dizer que é uma excelente iniciativa da equipe da Revista Espírito Livre, em que a troca de ideias e o ciclo de "palestras" contribuiu significativamente para mim enquanto professora de tecnologia na rede Municipal de Vila Velha, pois foi através deste que pude apreciar novas idéias e aplicá-las ao meu dia a dia, bem como mudar o meu conceito sobre o software livre. Concluindo: "Os softwares livres valem a pena!" Na minha opinião a equipe da Revista Espírito Livre está de PARABÉNS!!!

Gabriela Oliveira da Rocha - Participante [Professora PMVV]

É um evento que estimula os estudantes de informática na busca alternativas tecnológicas livres, os profissionais, a atualização e a sociedade, a reflexão sobre as práticas da solidariedade e do colaborativismo.

Celio P. Maioli - Participante [Professor IFES]

Foi muito proveitoso o evento, todas as palestras foram muito bem passadas. A única coisa que foi um pouco cansativa e estressante, foram os horários de intervalos. Mas fora isso, o desenrolar do evento foi perfeito.

Vinícius Braz Lourenço Boza - Participante

Sobre o 2º Fórum da Revista Espírito Livre...

É com satisfação que avalio o último Fórum da Revista Espírito Livre. Quem participou pode ter uma oportunidade única em nosso estado de conhecer o criador da Fundação do Software Livre, Richard Stallman e comprovar o seu jeito meio ranzinza de ser. Não que isso seja ruim, ao contrário. Eventos como este são uma chance de conhecer pessoas e projetos dos mais diversos possíveis, e isso é engrandecedor. Parabéns. Precisamos de mais eventos aqui em nosso estado que destaque nossa produção em aplicativos livres ou softwares livres.

Marcio Malacarne - Participante [Laboratório de Astronomia UFES]

Participar do II Fórum da Revista Espirito Livre foi um grande prazer principalmente por ministrar a palestra Sobre Computação Forense para um auditório cheio. O tema software livre tem chamado cada vez mais a atenção dos usuários e profissionais, resultado do desenvolvimento dos profissionais e usuários. Vejo que o Fórum da Revista Espirito Livre também está amadurecendo, fruto da possibilidade do contato direto dos participantes e colunistas com os leitores. Os próximos eventos certamente serão melhores. Espero vocês por lá.

Gilberto Sudre - Palestrante [Professor IFES / FAESA]

Gostei muito do II Fórum da Revista. É uma honra poder fazer parte do crescimento da publicação e ver a dimensão que o evento está tomando. Maravilha de evento. Gente que não acabava mais. Auditório da UVV lotado. Ansioso para os próximos. Sucesso sempre.

Armando Lopes - Equipe de Apoio [Professor Rede Estadual de Ensino]

Sobre o 2º Fórum da Revista Espírito Livre...

O Fórum foi o maior evento sobre software livre que já presenciei no Espírito Santo. É realmente incrível ver que há tantas pessoas interessadas no assunto e buscando referências, que aliás representaram muito bem e de várias maneiras. Mais uma vez a comunidade se mostrou bastante unida, com presença de palestrantes de diversos estados e países, falando uma só língua: a liberdade.

Pedro Garcia - Participante

O Fórum da Revista Espírito Livre veio preencher um espaço vago aqui no Espírito Santo no tocante a eventos voltados para a área de Tecnologia da Informação. No II Fórum pude testemunhar, após minha palestra, como os jovens aqui do Estado estão ansiosos por conhecimento, já que o auditório estava lotado com todo tipo de pessoas, mas principalmente jovens. Fica a dica para outras publicações e grandes empresas que podem abraçar a causa e ajudar o evento a se tornar ainda maior e mais relevante também para o cenário nacional.

Gustavo Freitas - Palestrante

O II Fórum da Revista Espírito Livre serviu para consolidar o evento para as próximas edições e principalmente unir a comunidade de software livre. Esse evento foi muito importante para que novos iniciantes no mundo do Linux fortaleçam suas convicções e aprendam novos ensinamentos da informática livre.

Paulo Henrique - Palestrante RJ [Linux Solutions]



II Fórum da Revista Espírito Livre

por João Fernando Costa Júnior

A experiência dos palestrantes associada a uma grade de palestras diversificada foi fundamental para o sucesso do II Fórum da Revista Espírito Livre, ocorrido no dia 29 de maio de 2012. Assuntos que realmente interessam ao público leitor da revista e, em grande parte, estudantes e profissionais da área.

Após a mesa de desfazer, deu-se início a mais uma edição do fórum, tendo como palestra de abertura “Sociedade da Informação e Liberdade de Conhecimento” que ficou por conta de Milton Simonetti. Carlos

Eduardo Mattos da Cruz, o Cadunico, veio do Rio de Janeiro para mostrar aos presentes como são feitas as capas da Revista Espírito Livre. Cadunico, a muitas edições, é o responsável pelas capas de nossa publicação. Carlos Eduardo do Val assume as atividades, falando sobre as distribuições GNU/Linux pré-instaladas e o Ubuntu como alternativa ante a pirataria. Kadu, como gosta de ser chamado, é o autor do livro “Ubuntu – Guia do Iniciante”, lançado em 2010, e que mais tarde foi publicado como “Guia prático de Ubuntu pa-

ra Iniciantes”, pela Digerati. Gilberto Sudré dá prosseguimento aos trabalhos falando sobre o Perito em Forense Computacional. A primeira parte do evento finaliza com a palestra de Fábio Malini que fala sobre cobertura colaborativa, mobilidade e streaming e em seguida Hélio Ferreira, que fala sobre Mídia Livre, independente e alternativa.

Após o almoço, são retomados os trabalhos, com Gustavo Freitas que fala sobre WordPress, uma importante ferramenta de código aberto para produção de blogs e sites. Edgard Alves

Costa assume em seguida falando sobre Alfresco, uma plataforma aberta para gestão de documentos. SOPA e o efeito Carolina Dieckmann foi o tema da palestra de William Stauffer Telles, que despertou a curiosidade dos presentes sobre o que pode ou não ser feito na Internet, diante dos últimos acontecimentos e leis. Levany Rogge, fala sobre Seleção e avaliação de softwares para auxiliar no processo ensino e aprendizagem, e em seguida Wanessa Zavarese Sechim, secretária de educação da Prefeitura de Vila Velha fala sobre o emprego da tecnologia educacional na rede de ensino de Vila Velha.

Com o título “Sexo, Drogas e Software”, Alexandre Oliva começa sua palestra com vários temas polêmicos acerca do software livre e sua filosofia. O dinamarquês Ole Peter Smith dá continuidade com sua palestra “Teoria das Ciências: Software Livre e Sociedade”.

A atração internacional ficou por conta de Richard Stallman, fundador do Projeto GNU e presidente da Free Software Foundation. O pai do software livre proferiu uma longa palestra de encerramento sobre o conceito do software livre, começando às 19:30hs e se estendendo ao final do evento. Ao terminar sua palestra, Stallman leiloou um pequeno gnu de pelúcia, arrematado por um dos participantes do fó-



Fábio Malini, da Universidade Federal do Espírito Santo, durante sua palestra



O público lotou o anfiteatro da UVV durante todo o evento



A metareciclagem também teve espaço durante o II Fórum da Revista Espírito Livre



O palestrante Cadunico, fazendo pose juntamente com os participantes, durante demonstração de softwares

rum, que teve seu mais novo gnuzinho devidamente autografado pelas mãos de Stallman.

O evento se encerrou às 22:00hs com o auditório ainda lotado. Muitos querendo tirar fotos com Stallman e tantos outros querendo comprar “uma lembrancinha” da Free Software Foundation.

Aproveitamos para agradecer aos colaboradores que estiveram dando uma força na recepção do evento, trabalhando arduamente durante todo o dia. Não poderia ser diferente: sem um grupo de parceiros fortes e importantes que deram uma incrível força para a realização deste evento: Prefeitura Municipal de Vila Velha, Pewebhosting, Linux Solutions, SECTTI, NID Forensics, Prefeitura de Vitória, ALTA, Tamigrupo, Workshop SegInfo, ES Convention & Visitors Bureau e CRA-ES. Sem estes, o evento não seria possível.

Nos vemos nas próximas edições do Fórum da Revista Espírito Livre, que já têm data e local acontecer: Dia 27 de setembro em Colatina/ES e dia 04 de outubro em Serra/ES. 🇧🇷

JOÃO FERNANDO COSTA JÚNIOR é professor universitário, especialista em Informática na Educação e mestrando em Educação. Editor-chefe e responsável pela Revista Espírito Livre, membro da The Document Foundation, Comunidade LibreOffice e ALTA.

III Fórum da Revista

Dia

27 de setembro

espírito livre

Palestras com:

Carlos E. Mattos da Cruz . RJ

Rodrigo Spy Domingues . MG

Claudio Cesar Junca . ES

Walter Capanema . RJ

Gustavo Martinelli . ES

Carlos E. do Val . ES

Ole Peter Smith . GO

Gilberto Sudré . ES

Vários minicursos e
muito mais!

Local:
Ifes Colatina/ES

Faça sua inscrição
Vagas limitadas!

Entrada franca

<http://revista.espiritolivre.org/forum>

Parceiros e apoiadores:



Sociedade da Informação e Liberdade de Conhecimento

por Milton Simonetti

Informação e Liberdade de Conhecimento
Prof. Milton Simonetti

A sociedade hoje vive uma condição que os técnicos chamam de Era, ou Sociedade, da Informação. Isto porque grande parte dos produtos e processos que circulam dependem de patentes, de licenças, de pagamentos e negócios comerciais para garantir sua legalidade e sua devida aplicação.

Então muitas empresas, principalmente de grande porte, investem em pesquisa de determinado produto ou processo de produção para, uma vez desenvolvido, patentear o mesmo,

aplicar restrições de utilização e garantir ganhos, ou seja, garantir lucros para a própria empresa. Além disso, os profissionais hoje dependem de muita tecnologia para dar conta de suas tarefas, pois a troca de informações entre colegas, a formação profissional permanente, a adoção de novas tecnologias e processos, exige intercâmbio permanente. O assunto levou a Organização das Nações Unidas - ONU, a realizar encontros mundiais e definir metas para que todos os povos pudessem usufruir

vantagens dessa era, dizia a ONU, sem aumentar a diferença entre países ricos e pobres, entre nações poderosas e miseráveis. Criou depois um grupo de trabalho (UNGIS) para implementar as medidas adotadas.

No contexto em que vivemos, portanto, o Software Livre desempenha um papel de destaque, pois ele proporciona uma solidariedade e cooperação entre pessoas e nações que não tem reflexo no mundo das patentes. O software livre permite que qualquer interessado aprenda, observando como determinado problema foi resolvido. Ele compartilha a solução, sem ninguém precisar pagar para olhar. Também permite que qualquer interessado utilize o código, pois essa é uma condição para que ele seja software livre. Então uma solução encontrada para um problema pode ser livremente adotada por qualquer equipe ou usuário em qualquer lugar do mundo, qualquer que seja sua raça, sua religião, sua preferência sexual, sua idade ou sua opção ideológica. O software livre também permite que comunidades locais se desenvolvessem comercialmente, pois ninguém fica dependente de uma empresa lá do polo norte que desenvolveu uma solução brilhante para os sinetes das renas de Papai Noel. Se a solução existe em software livre, profissio-



nais locais podem trabalhar, utilizando a solução para implantá-la, melhorá-la, adaptá-la ou mesmo modificá-la, sem com isto infringir qualquer patente ou lei. O conhecimento e seu desenvolvimento são livres, promovendo melhorias para toda a comunidade e não só para um grupo de capitalistas.

Na história da humanidade, houveram períodos em que o conhecimento também era livre. Para traçar rapidamente uma linha histórica, considere-se a evolução da espécie humana. É relativamente aceito que há uns 500 mil anos atrás nossos ancestrais conseguiram dominar o fogo, primeira grande conquista tecnológica da humanidade. Antes já havia populações que utilizavam pedras, ossos, varas e etc como instrumentos e ferramentas. Entretanto,

nada significativo como o domínio do fogo. Também nessa época, eles conseguiram articular a palavra, algo além de grunhidos e gritos assustadores mas sem significado específico. Então “fogo”, “água”, “terra”, “lua”, “onça” passaram a ter significado, e uns entendiam exatamente a que elementos os outros estavam se referindo.

A evolução continuou, mas outros aspectos significativos só foram registrados, pelo menos segundo os historiadores, há uns 12 mil anos atrás. Um desses aspectos foi a adoção da agricultura, que permitiu às populações fixarem-se em determinado lugar, pois até então era necessário, em função da pesca, caça e coleta silvestres, buscar novos sítios a cada vez em que a alimentação escasseava onde viviam. E aí ocorre o

que muitos consideram a maior invenção tecnológica da humanidade: a roda. Utilizando a roda, inúmeras novas conquistas foram alcançadas pelos povos.

Outro avanço significativo ocorrido logo após (considerando-se os 500 mil anos atrás...) foi a escrita. Até então, toda tradição e conhecimento, eram transmitidos verbalmente, e não havia registros de fatos, leis, cerimônias, técnicas a não ser verbais. Com a escrita, seja em blocos de argila seca, em pedras, em pergaminhos ou outros, tem início o registro escrito de aspectos importantes que a sociedade vivia, tais como leis, cerimônias, eventos, técnicas, etc. Alegam os historiadores que aí começa o que se pode chamar de história! Embora haja evidências de que há cerca de seis a oito mil anos atrás já houvesse tais registros entre povos da China na Ásia, e dos maias nas Américas, a maioria dos estudiosos aponta a região entre os rios Tigre e Eufrates, onde hoje se situam o Irã e o Iraque, como ponto de início da história humana. Para trás seria pré-história...

As técnicas e melhorias encontradas pelos humanos desde tais tempos, no entanto, não se aplicavam somente para o bem-estar. Muitos recursos passaram a ser aplicados em guerras, em conquistas de povos por



outros povos, em processos que desencadeavam destruição e morte. De fato, já desde os nossos - considerados - ancestrais como os chimpanzés, os orangotangos e os gorilas se veem disputas e contendas por domínio sobre um grupo ou sobre um território. Tais tendências bélicas não são exclusivas dos humanos.

A espiral evolutiva ascendia. Entretanto, até meados do segundo milênio DC, não havia restrição significativa ao uso de invenções e descobertas por qualquer interessado. Mas lá pelo século XIV DC, há registros de leis atribuindo uso exclusivo de produto por determinado estabelecimento e direito de exploração de certa tecnologia ou de certo território. É nesse tempo que descobertas e invenções começam a ser apropriadas

por grupos para exploração econômica, não se permitindo que seus benefícios sejam utilizados livremente por toda a humanidade. Poucos séculos depois já surgem também as patentes, restringindo uso e aplicação de descobertas e invenções.

O computador foi uma conquista da humanidade já em pleno século XX. Antes haviam acontecido as conquistas do motor a vapor, motor a explosão, transmissão e uso da energia elétrica, e havia evoluído excepcionalmente a tecnologia que permitia a larga aplicação das telecomunicações: telégrafo, telefone, rádio e logo depois a televisão. Esse século trouxe também a conquista da energia nuclear, com toda a sua potencialidade de realização mas também de des-

truição. O século XX viu ainda os extremos da índole humana, com a utilização das conquistas tecnológicas para o bem e para o mal: duas guerras mundiais marcaram a primeira metade do século, sendo a segunda guerra o cúmulo de atrocidades e violência. Todos conhecem a barbárie nazista, porém poucos conhecem a “vingança” dos aliados. O Japão teve duas cidades de seu território (e suas populações civis) deliberadamente aniquiladas por bombas atômicas, cujo objetivo foi principalmente testar seus efeitos ainda desconhecidos. Em Berlim, ao fim da guerra, todas as mulheres foram violentadas pelos exércitos de ocupação, provocando suicídios e

desestruturas além do que a guerra já havia provocado! Na Itália, o histórico Mosteiro de São Benedito, em Monte Cassino, foi totalmente destruído por bombardeio, sob alegação de que abrigava nazistas! Estes são apenas alguns exemplos...

Mas chegamos aos dias de hoje, com a evolução dos computadores, da medicina, da nanotecnologia, e a informática é responsável pela operação de boa parte dos recursos que utilizamos: computadores, carros, aviões, televisores, jogos (games), celulares, Internet – para ficar só no começo da lista! E a humanidade pode escolher se prefere submeter-se ao domínio de empresas e grupos econô-

micos que ditam por onde seguir a evolução – obviamente conduzindo por caminhos dos grandes lucros – ou, se escolhe os caminhos da liberdade, tal como apontado pelo software livre, onde a solidariedade e a cooperação são pontos sólidos para o crescimento de todos e o bem-estar das sociedades, sem restrições de qualquer tipo. A escolha também cabe a nós! 🌐



MILTON SIMONETTI

Engenheiro elétrico, formado na primeira turma da UFES em 1975.

Pós-graduado em Análise de Sistemas. Atualmente atua como analista no DER.

Vem aí o III Fórum da Revista Espírito Livre

27/09 - IFES
Campus Colatina

Acesse:

<http://revista.espiritolivres.org/forum>

E-mail:

revista@espiritolivres.org



Processo de criação das capas da Espírito Livre

por Cadunico

A

maioria das pessoas acham que o processo de criação da capa da revista ou qualquer peça gráfica é uma tarefa muito subjetiva, mas isto não é verdade. Neste artigo eu vou procurar mostrar um pouco sobre como este processo é feito.

Etapa 01 – Como chega o trabalho até o Designer

Tudo começa com o e-mail do editor chefe dizendo qual será o tema da edição, Nele existem informações não somente para o departamento de arte mas tam-

bém para todos os colaboradores de como a edição deverá ser montada.

Bem, isto me remonta ao primeiro trabalho que fiz para a Revista. Foi na oitava edição, quando eu conheci o João no primeiro Fórum de Software Livre de Duque de Caxias. Lá ofereci meus serviços de Designer. Uma semana depois recebo seu e-mail com o tema “nada subjetivo” de Comunidades e Movimentos Livre.

Meu Deus! Como sintetizar todo um universo numa única imagem? Foram tres dias de pura adrenalina.

No final olhando uma outra coisa na Internet, vi uma ilustração de pessoas sem rosto e dali veio a ideia de colocar seres andrógenos de costas com suas “bandeiras” impressas na cabeça.

Etapa 02 – Brainstorm, mais conhecido como “toró de parpite”

Depois do tema definido, o designer ou equipe de designers começam a despejar ideias. Nesta fase do processo é muito importante obedecer certas regras:

- Não existe ideia inicial ruim - nesta fase o seu subconsciente está aquecendo, jogue e anote ideias a esmo sem medo de ser feliz.

- Evite racionalizar neste primeiro momento - ao racionalizar, algo pode fazer com que a ideia principal não evolua. Deixe esta tarefa para a próxima etapa.

- Em caso de brainstorm em grupo não iniba o colega - inibir alguém pode fazer com que uma boa ideia não seja exposta. Senso crítico não deve ter voz neste momento.

- A ideia pode surgir das fontes mais improváveis - para este tópico vou contar uma história. Estava o alto escalão de marketing da Coca Cola numa sala de reunião tentando bolar um novo slogan (a frase de efeito) para uma campanha. Já estava amanhecendo e nada. De repente entra



na sala um faxineiro, pede licença a todos e começa a varrer. O redator chefe faz uma pergunta a ele: “o que é Coca Cola pra você?”. O faxineiro olha em torno e vê no fundo da sala um logotipo enorme do refrigerante, e apontando pra ele responde “Coca Cola é isso aí”. Ou seja nunca descarte a opinião de uma pessoa, mesmo que ela não seja da área, pois de repente ela está vendo o problema por um ângulo que ainda não foi enxergado.

Etapa 03 – De rascunho em rascunho chegamos lá

Depois da ideia inicial formada, vamos testar a sua funcionalidade. Para isto precisamos de duas ferramentas muito complicadas

que são um lápis ou caneta e um papel. Agora é o momento que damos os primeiros traços para nascimento da capa. Caso verificarmos que não existe funcionalidade na ideia, devemos voltar a etapa anterior.

Etapa 04 – Viagens a parte, é hora de tornar concreto

Ideia rascunhada e funcional, temos agora que definir qual técnica e quais softwares vamos utilizar para montarmos a arte final. Não existe uma única técnica ou software para execução de um projeto, tudo depende da ideia. Eu durante este 2 anos de revista já usei todo o meu arsenal de softwares gráficos livres. De Inkscape, passando por Gimp e che-

gando ao Blender, a cada capa é um novo desafio. Há projetos em que utilizo os três, como o caso da revista sobre Robótica. Já em outros utilizo somente o Inkscape, como foi a edição de CMS, ou apenas o Gimp na edição TI Verde. Sua imaginação é o limite.

Etapa 05 – E a rainha de copas diz “cortem-lhe a cabeça” lapidando o trabalho.

Depois de dias ou horas de trabalho seu “filho” nasce. Dalí você manda para o redator chefe. Após a análise dele seu trabalho volta para ser corrigido. Bem neste momento tem dois caminhos a serem trilhados.

Primeiro – Analisar se realmente a mudança irá acrescentar algo ao tema da revista e, caso não, o trabalho é defender tecnicamente seu ponto de vista, pois você é o profissional da área e sabe o que esta fazendo.

Segundo – Se realmente a alteração irá contribuir com uma melhora na capa, cabe a designer entregar as mudanças em tempo hábil para o lançamento da edição. Para este caminho sempre aconselho as pessoas saberem fazer seus arquivos-fontes modulares, para que as alterações não sejam muito trabalhosas.



Etapa 06 – E ele faz o gol e corre pra galera! Design aprovado, cliente feliz!

Com a ilustração aprovada, a finalização da capa vai para o setor de diagramação onde eles colocam o logotipo da revista e as chamadas da edição. Com isto o ciclo se reinicia para próxima edição.

Queria aproveitar o final deste artigo para dizer que adorei o Fórum. Foi um momento muito feliz em minha vida ver tantas pessoas interessadas neste vasto assunto que é o Software Livre. Agradeço imensamente a presença de todos e podem contar comigo pro ano que vem. Para a revista é sempre uma honra fazer as capas, são desafios gostosos que enfrento mensal-

mente, mas ao ver o trabalho concluído no site é uma sensação única. Parabéns a todos os colaboradores que fazem deste sonho uma realidade não só pra mim mas para muitos leitores.

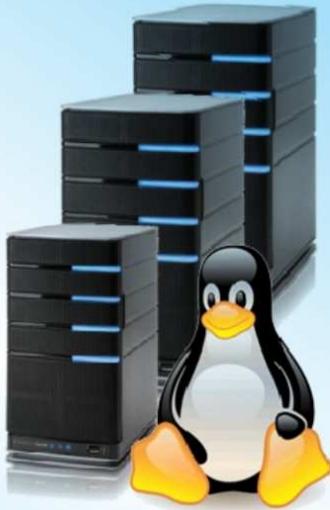
Um forte abraço a todos e até o próximo artigo. 🇧🇷

CARLOS EDUARDO MATTOS DA CRUZ (CADUNICO)

Atua como designer a mais de vinte anos e a mais de cinco anos utiliza somente software livre em suas criações. Membro dos grupos LINUERJ, Debian-RJ e SL-RJ. É o idealizador e responsável pelo GNUGRAF.



Serviços Completos em Open Source



Serviços e Consultoria de Servidores Linux

Arquivos
Backup
Banco de Dados
Cluster
DNS
Domínio

E-mail
Firewall
FTP
Proxy
Virtualização
Web

Treinamentos Presenciais e On Line

Android
Asterisk
Cluster
Bacula
Firewall
LibreOffice
Metasploit
MySQL

Nagios
OpenLDAP
Postfix
Samba
Segurança
Squid
Zabbix
Zimbra



Escola Linux



Ubuntu como alternativa ante a pirataria

Apresentação do Desktop Ubuntu e o mercado em torno do Linux

por Carlos Eduardo do Val

Como você usa seu computador?

- Navegar pela internet?
- Acessar o Facebook?
- Bater papo com amigos?
- Assistir vídeos no Youtube?
- Ver filmes e séries e TV?
- Ouvir suas músicas preferidas?
- Criar, editar, imprimir e compartilhar documentos?
- Manter um pequeno servidor?

O Linux pode atender a todas essas demandas... COM SEGURANÇA!

De submarino nuclear a celular: veja o que funciona com Linux

– O Centro Europeu para Pesquisas Nucleares –

CERN, depende do Linux para fazer seu imenso acelerador de partículas funcionar – aquele que se temia que fosse causar o fim do mundo;

– Sabe o smartfone que você carrega no bolso ou o tablet que você usa para acessar a internet? Se ele roda Android, ele é baseado no Linux;

– Talvez você não saiba, mas os servidores que sustentam sites que você visita diariamente, como Google e Facebook, rodam Linux.

– Sistemas de tráfego aéreo usam Linux para que você chegue seguro de um aeroporto a outro;

– O sistema da Bolsa de Valores de Nova York, uma

das mais influentes instituições financeira do mundo, funciona com Linux desde 2007;

– Os trens de alta velocidade japoneses também operam usando o sistema do pinguim;

– Estima-se que mais de 95% dos supercomputadores do mundo, entre eles o famoso Watson, da IBM, que derrotou humanos em um jogo de perguntas e respostas, rodam sistemas baseados no Linux;

– Com usuários querendo para seus carros a mesma conectividade que têm em suas casas e escritórios, a Toyota se juntou à Fundação Linux para desenvolver uma plataforma de informa-

ções e entretenimento para os passageiros dos seus veículos;

– Submarinos nucleares como os fabricados pela Lockheed Martin e usados pelo governo americano são operados por um sistema baseado no Linux.

Se o Linux é mesmo isso tudo, e ainda é gratuito, então por que ele não é um tão usado?

O primeiro computador...

Computador para todos™
Um computador "para todos" com Linux de fábrica...

Um usuário comum adquire um micro na loja "Casas Bahia". O vendedor não conhece nada, apenas repete o que leu ou o que lhe foi dito, e orienta ou indica algum amigo técnico para "trocar" o Linux pelo Windows pirata.

Sinceramente, como poderemos resolver este problema?

Deveria existir algo no micro que impedisse a instalação de outro sistema operacional?

Penso que não, pois isso feriria a liberdade que pregamos. Entretanto, porque a Positivo ou qualquer outro fabricante não treina os vendedores das Lojas para orientarem de forma correta os consumidores? Acredito que seja porque custa dinheiro, e na verdade, tais máquinas estão sendo vendidas com Linux porque ficam mais baratas para eles.

Pós-compra

Este mesmo usuário leva o micro para casa, e ao ligar, se depara com um sistema que tenta se aproximar com aquele que todos estão acostumados a utilizar. Não consegue se conectar a internet (aliás, o mote da campanha do governo era a inclusão digital, todos conectados). Procura na documentação algum número de telefone para ligar e pedir ajuda, no entanto, tem apenas um número do Sul do País, ou seja, não tem um número 0800 (ou 4004, que seja!). O "excluído" digital continua excluído, apesar de ter adquirido a ferramenta que seria sua liberdade.

Analistem comigo. Uma pessoa que compra um micro nas Casas Bahia, parcelando em 30x, terá condições de fazer um interurbano e conseguir suporte? E será que tal suporte irá suportar tal distribuição (o fabricante a cada lançamento "inventava" uma distribuição totalmente desconhecida).

Em busca de auxílio

O usuário então entra em contato com algum conhecido para ajudá-lo. O conhecido tem "banda larga" em casa e possui algum conhecimento. Tenta colocar o discador que veio com a máquina para funcionar e para sua surpresa, o número para o qual o discador discava já nem existe mais.

É necessário então entrar na página do fabricante para pedir suporte. Ao entrar na página do fabricante não existe sequer nenhuma menção ao Linux, todas as referências são a sistema Windows.

Tentando manter o Linux

O conhecido, ciente da causa, tenta manter o Linux, e após vários mega baixados e novos programas instalados, com alguma dificuldade consegue conectar o micro à internet. Sua irmã mais nova começa a utilizar o Linux e, conseqüente começa as perguntas, "quero usar a webcam", "quero usar o MSN", "quero enviar e receber winks"...



O final, você já sabe...

O amigo se vê obrigado a remover o Linux e pôr um Windows pirata. O que mais causa estranheza nesta história é o fato do Linux, uma iniciativa primordial, necessária e promissora, ser envolvido num ambiente

idêntico ao ambiente que tanto criticamos, o ambiente onde o Windows impera, o ambiente mercadológico. E o pior, fica sendo considerado um sistema operacional deficiente, pois não consegue fazer as coisas mais básicas para os usuários mais comuns.

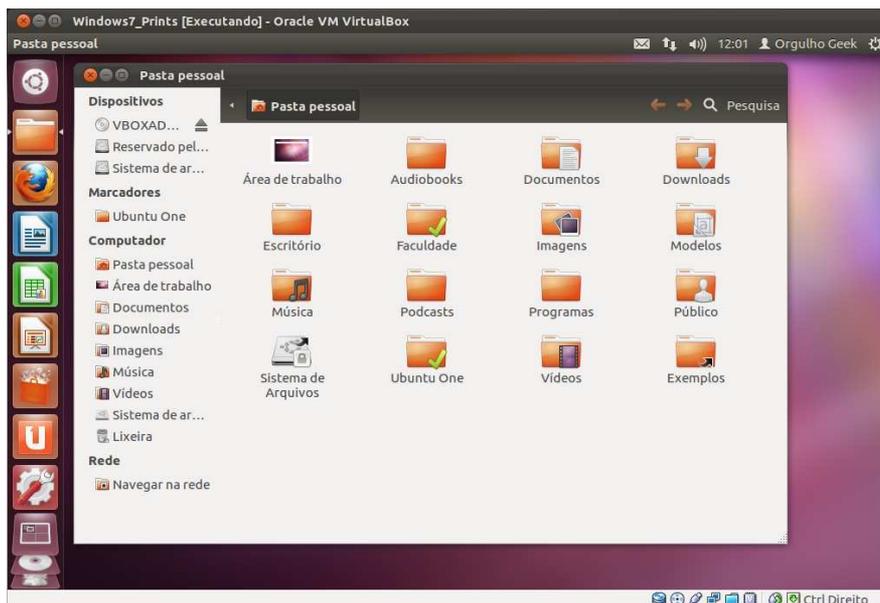
Enquanto não houver seriedade nas empresas que vendem micros com Linux embarcado, jamais o Linux se consolidará no Desktop, ou seja, as chamadas “Distribuições Prefabricadas”, por exemplo: “Amazon PC Linux”, “Semp, Linux”, “Positivo Linux” (quase sempre) são um fracasso. Tais empresas querem (e sabem) vender produtos, “fazer” dinheiro, minimizar custos e maximizar lucros, e NÃO divulgar o Linux.

Windows Pirata... É tudo a mesma coisa?

- Não tem direito às atualizações automáticas;
- O sistema fica obsoleto sem atualizações;
- A segurança do sistema cai;
- Internet Explorer novo? Pffff...esquece!;
- Vírus, trojans e todo tipo de malware fazem a festa;

Ah...

O sistema não é seu e você não pode melhorá-lo ou modificá-lo para atender às suas necessidades...quem dirá “copiar” para um amigo;



Ubuntu: enfim...um sistema livre e completo

Livre? Completo? Como assim, Bial?

Sim! O Ubuntu é um sistema de computador que vem preparado para as mais diversas tarefas e possui um leque de serviços - gratuitos e pagos - que o transforma em uma alternativa confiável para seu uso no dia a dia, seja em casa, no trabalho ou na faculdade.

Por exemplo: nos cursos de Análise de Sistemas e Sistemas de Informação, nos dois primeiros períodos, seus programas deverão ser compilados e executados corretamente no Linux. Por que? Exatamente pela confiabilidade que esta plataforma oferece, e o Ubuntu é a alternativa mais agradável e fácil de usar, aprender e compartilhar.

Um sistema onde tudo simplesmente funciona

Isso mesmo!

Antigamente, se as pessoas quisessem instalar um programa, tinham de baixar o código-fonte e compilar “na unha”. O uso do temível “Console” era constante, o que mantinha o Linux em uma categoria especial de sistema de computador:

Um sistema para NERDS!

O Ubuntu acabou com esse “estigma”, trazendo um Desktop fácil, simples, intuitivo e com aplicações poderosas e simples!

Um sistema para quem precisa de comodidade

Os programas são inteligentemente escolhidos para que o usuário não precise “pensar”, afinal, existem muitas coisas importantes para se fazer, do que, por exemplo, ter de aprender a usar um player de música.

Instalar programas compilando “na unha”? Tsc, tsc...

Já era, Nerds...

Através da Central de Pro-

gramas do Ubuntu, com poucos cliques, um programa sai diretamente da internet para seu computador, e já instalado!

Porém, se você ainda quer ser o MasterAdmin™, o Ubuntu ainda traz o Shell do Linux, poderoso para as linhas de comando.

Navegar pela internet

Receber e enviar mensagens

O Ubuntu deixa você conectado desde o primeiro momento.

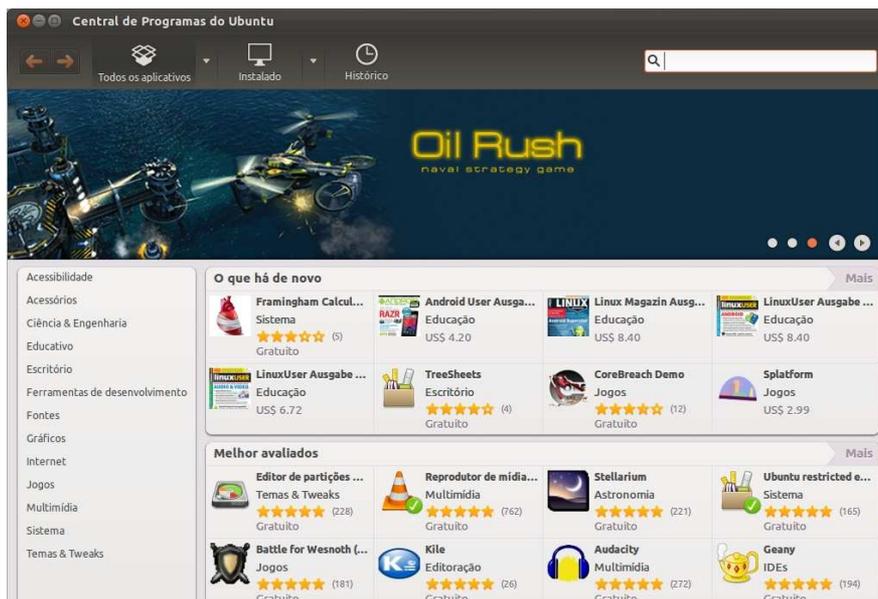


Através do Gwibber, você fica conectado às suas redes sociais.

O Empathy conecta você diretamente com seus amigos através do MSN, Yahoo!, gTalk e outros.

Assistir filmes e séries de TV

O Ubuntu traz um player de



vídeo integrado e com codecs livres.

Você pode adicionar codecs não-livres para assistir seus vídeos prediletos nos mais diversos formatos, como MP4, Xvid, Divx, MKV, etc.

Através da Central de Programas, é possível instalar alternativas com poucos cliques, como o VLC Player, um dos melhores e mais usados tocadores de mídia do momento.

Ouvir o som de sua banda musical...

O Rhythmbox é um player integrado ao Ubuntu, e, desde que tenha todos os codecs necessários instalados, é possível executar os mais diversos formatos de áudio, como MP3, AAC, FLAC, WAV, WMA, etc.

Existem alternativas interessantes prontas para serem instaladas, como o Banshee, o player padrão do Ubuntu 11.10.

Produtividade: documentos e trabalhos

O Ubuntu traz instalada a suíte de aplicativos de escritório livre mais usada no mundo: o LibreOffice.

Com o LibreOffice, você será capaz de criar, editar e exportar documentos para os mais diversos formatos e com total compatibilidade com o Microsoft Office®.

Atualizações na velocidade do processamento

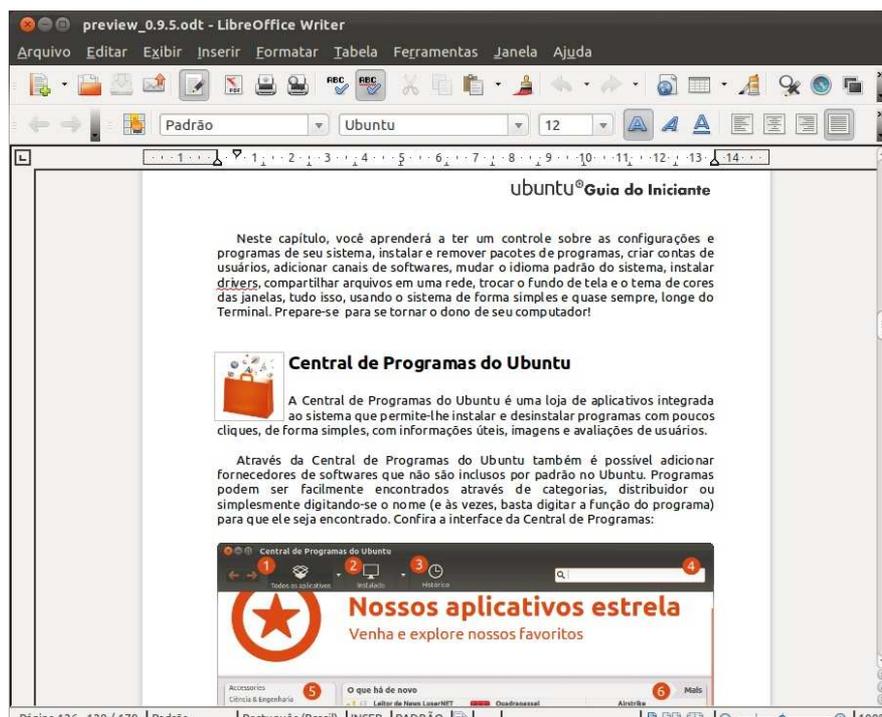
Por ter o código aberto, a velocidade de desenvolvimento é muito maior que em outros tipos de licenças. Isso significa que, se uma brecha de segurança ou bug é descoberto, em questão de horas (ou alguns dias) o “achado” é corrigido. E o melhor...

De graça!

Porque “de graça é mais gostoso”!

Rápido ciclo de desenvolvimento

O Ubuntu e outras distribuições Linux recebem atualizações de versão a cada seis meses, e versões com longo período de suporte a cada dois anos.



E como eu, no papel de desenvolvedor, posso ganhar dinheiro com o Linux?

O mercado em torno do Linux não é pequeno...

Através de produtos de qualidade, que podem ser licenciados de acordo com as suas necessidades.

Por exemplo, não é porque o Linux é livre e gratuito, que seu programa, para rodar nele, precisará ser livre ou gratuito.

Através de suporte técnico também é possível conseguir uma boa grana.

Profissionais certificados

Linux recebem os melhores salários e são a aposta para o futuro de muitas empresas

Quer aprender a usar o Ubuntu da melhor forma possível, com todos os recursos oferecidos pelo sistema?

Acesse:

<http://orgulhogeek.net>



CARLOS EDUARDO DO VAL

Estudante de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, apaixonado por Ubuntu, autor do livro “Ubuntu - Guia do Iniciante” lançado em 2010, e que mais tarde foi publicado como “Guia prático de Ubuntu para Iniciantes”, pela Digerati.



- ✓ Servidores Linux de alto desempenho
- ✓ Painel cPanel em português
- ✓ Transferência e espaço ilimitados

HOSTGATOR.COM.BR

Mídia Livre, Independente e Alternativa: a informação ao alcance de todos

por Hélio José Santiago Ferreira

Hélio José Santiago Ferreira
engenheiro por formação
designer gráfico por opção
educador social que acredita
passionado por Software Livre há u



A mídia que informa e instrui não pode estar a serviço de determinados grupos ou empresas. Da mesma maneira, a informação e o conhecimento, também não podem estar sob o controle e o domínio de grupos ou empresas que buscam seus próprios interesses.

Uma mídia livre, independente e alternativa é a possibilidade de dar voz a quem não tem voz. A internet é o canal que amplifica esta voz.

O PAPEL DA MÍDIA

“O papel da mídia é informar, conscientizar, prevenir, entreter e discutir as diversas questões sociais no sentido de encontrar caminhos e provocar reações positivas.”

O QUE QUERO DIZER COM:

LIVRE

Para que a mídia possa realizar sua função na sociedade ela deve ser livre. A liberdade de expressão é fundamental para a democracia. Historicamente, a censura tem sido uma arma eficiente nas mãos dos manipuladores.

INDEPENDENTE

É independente pois não está submetida a vontade de grupos. Não defende o interesse de poucos. Informa de maneira clara, provê subsídios para que as pessoas possam formar opinião a respeito de determinados assuntos. A mídia independente faz isso de maneira isenta, sem forçar a barra, sem ser tendenciosa.

A mídia que não é independente, tampouco é livre, pois só vai publicar o que for do interesse de determinado grupo. Exercendo assim a autocensura.

ALTERNATIVA

Fugir do lugar comum. A questão aí não é somente ser diferente, é *FAZER DIFERENTE*, é quebrar vínculos históricos que bloqueiam a



divulgação das informações.

Sendo livre e independente, não estando atrelada a grupos e nem defendendo interesses de poucos, é uma excelente opção de fonte de informação isenta e confiável.

CENÁRIO ATUAL

Duas palavras me vem à mente: *CONTROLE* e *MONOPÓLIO*.

Na minha cabeça *MÍDIA* implica em *INFORMAÇÃO* que implica em *CONHECIMENTO*.

MÍDIA implica em *INFORMAÇÃO* que implica em *FORMAÇÃO DE OPINIÃO*.

Pois bem, se a informação e o conhecimento estão sob o *CONTROLE E/OU MONOPÓLIO* de empresas, grupos ou até mesmo de governos, levam inevitavelmente ao atraso.

Uma mídia não livre e não independente, torna as pessoas prisioneiras da própria ignorância. São prisioneiros da falta de

conhecimento. Condenadas ao atraso. Condenadas à dependência nas mais variadas formas. São pessoas que podem ser manipuladas com facilidade.

É importante que a mídia não esteja a serviço de grupos ou empresas. A mídia também não pode estar a serviço de governos, regimes ou facções políticas. A mídia em hipótese alguma deve ser usada para manipular mentes e corações. A mídia não deve ser usada para manipular massas visando viabilizar projetos pessoais em detrimento de projetos comunitários.

Sob hipótese alguma os interesses de grupos podem estar acima dos interesses da comunidade.

A informação que propicia o crescimento intelectual do indivíduo, não pode estar sob o domínio e controle de poucos.

A informação deve privilegiar o bem comum. Deve privilegiar toda a sociedade.

AS GRANDES EMPRESAS DE COMUNICAÇÃO SERIAM INIMIGAS DA SOCIEDADE? O DEMÔNIO A SER EXORCIZADO?

Parece que bater nas grandes corporações de comunicação é o esporte preferido de muitos.

É lógico que a sociedade deve cobrar e exigir isenção e transparência destes grandes grupos de comunicação.

Combatê-los porque não estamos de acordo com o que publicam, não parece ser o caminho mais apropriado. Até porque eles têm o direito de publicar.

O fato é que, os excessos ou crimes, praticados por empresas de comunicação devem ficar a cargo da justiça.

O combate efetivo ao *MONOPÓLIO* e ao *CONTROLE* da informação é possível com uma mídia livre, independente e alternativa. É o contraponto necessário.

Pesquisas indicam, por exemplo, o crescimento dos jornais comunitários nos Estados Unidos.

Os jornais de bairros, os jornais comunitários, pequenas publicações não são propriamente uma novidade, existem a há um bom tempo.

ACÇÃO

Dá pra fazer alguma coisa? Claro que sim!

A mídia livre, independente e alternativa é a pos-



sibilidade de dar voz a quem ainda não tem voz. É a possibilidade que vários pequenos grupos têm de se expressar, de expor suas ideias e reivindicações.

É a possibilidade de democratizar a informação. É a informação ao alcance de todos.

A internet é o canal que amplifica essa voz.

Pessoas que antes eram consumidoras de conteúdo, agora são produtoras de conteúdo.

A informação passa a estar ao alcance de mais pessoas.

Tudo aquilo que acontece na comunidade passa a estar acessível a um número maior de pessoas.

A comunidade participa mais ativamente. A comunidade consome e gera conteúdo. Não resta dúvida é uma revolução.

É necessário que escrevamos. Temos muito a contar. Muito para falar. Muito a dizer, a ensinar e a aprend-

er. Infelizmente muitos estão calados, quietos, não se aventuram a narrar o que sabem. Se não sabemos escrever, podemos aprender.

COMO FAZER

Pequenos jornais, informativos, boletins. Impressos ou online. Vamos focar nesses.

Quer fazer? Beleza!

1 - Qual é o público-alvo?

Quem são as pessoas que lerão nossa publicação.

2 - O que queremos com essa publicação?

Sem objetivos claros são grandes as chances de não dar certo. Tem muita gente fazendo, vamos fazer também.

3 - Qual é a periodicidade da publicação?

São muitos os fatores que vão determinar a periodicidade da publicação. Vai depender por exemplo do número de pessoas na equipe, da disponibilidade de matérias para a publicação, recursos financeiros,

etc. Mas é importante que a periodicidade seja mantida, pois ajuda a manter os leitores fiéis. Quem vai se interessar por uma publicação que não tem data pra sair.

Em uma publicação comunitária, sem fins lucrativos, é comum não darmos a importância devida a este ponto.

4 - Quantas páginas?

Depende se vai ser impressa ou vai estar online. Depende dos recursos financeiros disponíveis. Depende do número de pessoas da equipe. Quantidade de matérias disponíveis. Uma publicação com muitas páginas pode desestimular a leitura.

5 - Tiragem?

Se for online não tem problema. Se for impressa, uma pequena tiragem (200 a 500 exemplares) pode-se usar uma impressora laser monocromática ou mesmo colorida. Acima disto já é viável imprimir em gráfica.

6 - Linguagem

Ponto importante. Como transmitir ao público-alvo o que queremos dizer.

7 - Diagramação

Tem a ver com o público-alvo e com a linguagem que será usada pela publicação. A diagramação também vai depender se a publicação será impressa ou online.

8 - Equipe



Como serão divididas as tarefas? Mesmo para uma pequena publicação o ideal é que se tenha uma pessoa específica para diagramar.

9 - Onde será distribuído a publicação?

A publicação será vendida em banca? A distribuição será gratuita? É uma distribuição dirigida?

10 - Quais as ferramentas usar para fazer a publicação?

Existem ferramentas profissionais que são livres e multiplataforma.

O *GIMP* é um excelente editor de imagens.

O editor vetorial *INKSCAPE* atende perfeitamente aos mais exigentes profissionais.

E o *SCRIBUS*, a cada que passa, se destaca como uma excelente opção para a execução de layout de páginas.

PAPEL DO SOFTWARE LIVRE

Não é só a questão do cus-

to. Vai muito além.

Acredito que para uma nascente publicação livre e independente o uso do software livre é fundamental. Não somente pelo fator custo, mas também pelos conceitos filosóficos que regem o software livre: trabalho colaborativo; liberdade de criação; meritocracia; difusão do conhecimento; ajudar a quem precisa.

Pode parecer utópico ou pouco pragmático, mas estes conceitos aliados à vontade de fazer um trabalho com amor e dedicação, vão fazer toda a diferença. 🙌



HÉLIO JOSÉ SANTIAGO FERREIRA

Engenheiro mecânico por formação, atua como designer gráfico e consultor em software livre. Desenvolve também a atividade de educador social.

IV Fórum da Revista *espírito livre*

Dia

04 de outubro

Palestras com:

Bernardo Barcelos · ES

Temístocles Rocha · ES

Gustavo Martinelli · ES

Cristiano Furtado · BA

Christian Tosta · MG

Carlos E. do Val · ES

Ole Peter Smith · GO

Oscar Marques · RJ

Ramilton Costa · ES

Johnson Sudré · ES

Gilberto Sudré · ES

Edgard Costa · SP

Local:

UCL Mangueiros
Serra/ES

Faça sua inscrição
Vagas limitadas!

Entrada franca

Vários minicursos e
muito mais!

<http://revista.espiritolivres.org/forum>

Parceiros e apoiadores:



Realização:



WORDPRESS: o poder do código aberto domina a web

por Gustavo Freitas



O Wordpress é um CMS - Content Management System, ou numa tradução livre um Sistema de Gerenciamento de Conteúdo, desenvolvido em PHP e MySQL e o mais importante, de código aberto. Foi desenvolvido em 2003, por Matt Mullenweg e Mike Little.

Ele pode ser utilizado para a criação de projetos web como sites, portais, blogs, e-commerce, redes sociais e muito mais. Basta utilizar a imaginação e criatividade, o resto o Wordpress faz.

Atualmente o Wordpress possui mais de 74 milhões de utilizações no mundo e está na versão 3.4 (lançada em junho/2012). A versão 3.3 teve mais de 20 milhões de downloads únicos.

O que é possível desenvolver com o Wordpress

Muitos pensam que o Wordpress é apenas para desenvolver blogs, mas ele é muito mais que isso. Com ele, entre outras coisas, podemos desenvolver projetos web para vagas de emprego, classificados, comércio eletrônico, fórum, microblog, rede social, portal de notícias, diretório de artigos, blogs, sites e muito mais.

Com os plugins e temas do Wordpress é possível desenvolver projetos web sem muito conhecimento em programação e desenvolvimento web, encontrando muitas vezes o projeto já pronto, bastando apenas alguns ajustes para diferenciar seu projeto dos demais.

Classificados

Desenvolver um site de classificados com o Wordpress é muito fácil. Após a instalação basta utilizar um dos temas abaixo e fazer as configurações necessárias:

- [Classipress](#)
- [Classifieds](#)

Redes Sociais

Quer criar sua própria rede social? Com o Wordpress é possível. Confira alguns temas já prontos e gratuitos para essa finalidade.

- [Cosmic Buddy](#)
- [Ines](#)



CLASSIPRESS

Instantly turn your WordPress blog into a professional Classified Ads Web site.

VIEW DEMO
BUY NOW

Overview
Features
Videos

- [Spyker](#)
- [Detox](#)
- [DarkPress](#)
- [New Yorker](#)
- [BP Nicey](#)

Aproveito pra apresentar uma rede social desenvolvida com Wordpress e focada em compartilhamento de algoritmos (códigos). É a bettercodes.org, confira na imagem abaixo.

Conclusão

Como pode ser comprovado, o Wordpress é um CMS robusto, muito utilizado no

mundo todo e permite que se crie muito mais que um blog. Agora é utilizar seu talento e imaginação e se destacar na web. 🇧🇷



GUSTAVO FREITAS é Problogger, professor universitário na área de Tecnologia e Engenharia e consultor para monetização de projetos web. Você pode segui-lo no Twitter @GustavoFreitas ou conhecer mais sobre seu trabalho no GustavoFreitas.Net.

Revista Segurança Digital, você já ouviu falar de nós?

Super Nerds, Geeks viciados em tecnologia ou Super-heróis do mundo digital, se você acha que estamos falando disto então você está um pouco enganado.

Realmente somos SUPER-FÃS de tecnologia, mas somos pessoas normais, com família para criar, contas para pagar e alguns com patrão para aguentar (hehehehe). O que nos difere mesmo é nosso DNA, marcado pelo gosto de compartilhar informação e conhecimento. Para nós isto não é obrigação, é prazer!

Mas, de certa forma, todos que tem responsabilidades e compromissos tem um pouco de herói em si. Se você acha que os SUPER-HERÓIS de verdade são aqueles com capa vermelha e um "S" no peito, então é melhor você parar de ver TV e começar a ler a revista SEGURANÇA DIGITAL.

<http://www.segurancadigital.info>
www.facebook.com/segurancadigital

REVISTA
**Segurança
Digital**



Nova era no Mundo Documental

por Edgard Costa

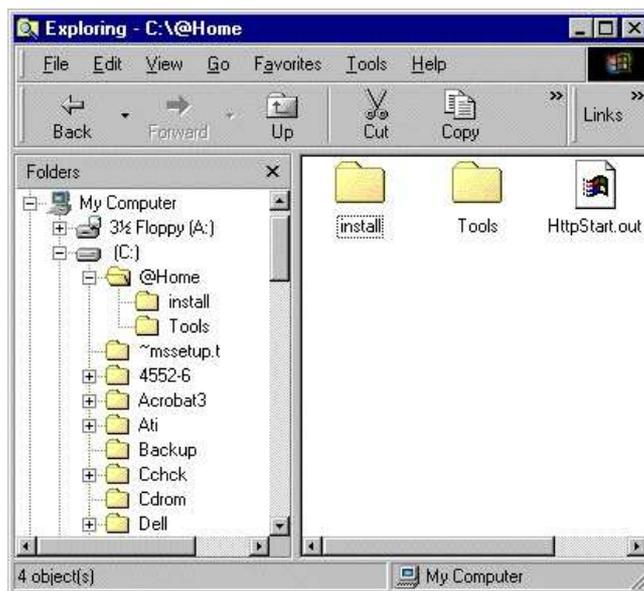
Vou começar um artigo pelo contrário já que recebi a tarefa de escrever algumas linhas sobre o bate papo que realizamos no último encontro realizado pela Revista Espírito Livre. O contrário porque o Governo Brasileiro, pelas mãos da Presidente Dilma, acaba de assinar o projeto de Lei nº 11 de 2009 que equipara o arquivo eletrônico à legislação da Microfilmagem que data de meados dos anos 60-70.

Um avanço que coloca o Brasil entre os Países que almejam ser mais céleres no trâmite documental e que desejam, entre outras coisas, ter maior respeito com a natureza e com enorme economia de recursos que poderão ser aplicados em outros setores.

Entre todas as decisões importantes contempladas no PL nº11 referentes a verificação, os legisladores tiveram o cuidado de manter fiel à máxima designada, aos cartórios, por direito, que é o de dar fé pública ao arquivo eletrônico, determinando assim, validade jurídica.

O desejo de poder trocar arquivos eletrônicos entre empresas, governos e pessoas, é de longa data. Certamente remonta a primeira conexão entre computadores. O processo cresceu, tornou-se o que costumamos ouvir ou ler como Globalização. Muito foi preciso fazer. Otimizar hardware, software e a rede.

O protocolo mais conhecido e que permitiu a popularização das trocas de arquivos é o CIFS. A primeira vez que tive contato com ele foi a chance de compartilhamento de arquivos que aconteceu com Windows Explorer 98.



Esta experiência aconteceu em rede interna. Logo em seguida o SAMBA já estava fazendo a alegria dos administradores de TI e permitindo o compartilhamento de arquivos entre servidores Linux e redes mistas.

Descobriu-se que haveria necessidade da implementação de outros pacotes para aumento da segurança e da privacidade dos usuários. Criptografia, LDAP. A integração do SAMBA, ou mesmo de servidores de arquivos Windows® com outros aplicativos como: Active Directory, OpenLDAP, Kerberos e demais aplicações que facilitassem o acesso, reconhecimento e a segurança na transmissão ou recebimento de arquivos.

Este mundo de trocas documentais evoluiu com outros aplicativos mais

específicos conhecidos como GED - Gerenciamento Eletrônico de documentos - que culminou com o surgimento de um arquivo padrão, muito utilizado hoje, denominado TIFF. O TIFF permitiu que muitos documentos fossem transformados em arquivos eletrônicos por intermédio de hardwares conhecidos como scanners. Basicamente um arquivo TIFF é uma imagem (bitmap) de alta resolução. O uso do TIFF permitiu que fosse desenvolvido softwares que realizassem o reconhecimento de caracteres, conhecidos como OCRs, que permitiram que documentos de texto fossem guardados transcritos. Hoje o padrão é o PDF-A - ISO 19005 - para troca documentais.

Além do GED surgiu o BPM - Gerenciamento de Processos que é a forma do

trâmite burocrático.

Some-se a esta situação toda a cultura documental de cada país.

No Brasil quem regula-menta a passagem de ar-quivo de papel para arquivo eletrônico é o CONARQ - Conselho Nacional de Arqui-vos. O CONARQ é muito ati-vo e tem baixado normas para que se desmaterialize o documento em papel. Tanto que determinou uma **tabela de temporalidade** a ser seguida.

Então se existe o CO-NARQ e já há lei, qual é o nome do software que de-verei usar para gerenciar meus arquivos eletrônicos?

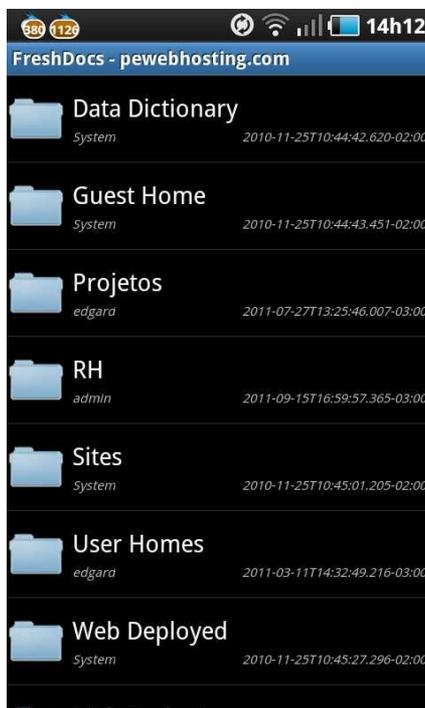
Resposta fácil. Alfresco®. O Alfresco® é a evolução de todos os conceitos aqui descritos. Ele é um Gerenciador de Conteúdo - nome que devemos aplicar e usar doravante para os arquivos eletrônicos. Popularmente conhecido pela sigla ECM - Enterprise Content Management.

Pode ser acessado via web ou desktop. Possui integração com LDAP, CIFS e o melhor de tudo: está sob licença GPL.

O Alfresco, na sua ver-são atual, permite inte-gração com plataformas móveis como os smartfo-nes e tablets. Assim o usuário Alfresco pode ter seus documentos em qualquer lugar e em qual-quer momento. Para isso basta uma conexão com



Tela do Alfresco



Tela de Smartphone Android conectado em Servidor Alfresco

internet e seu aplicativo favorito. Veja a imagem acima.

Com a aprovação da Lei nº 11 e com a utilização de softwares de ECM, como o Alfresco, vamos entrar numa nova era de produtividade documental. E mais importante: o respeito pela utilização de

recursos naturais que não serão mais necessários para impressão de documentos em papel.

Entre neste nova era.

Maiores informações no site da Comunidade Alfresco no Brasileiro:

<http://www.alfresco.org.br>



EDGARD COSTA

É CEO da Pewebhosting, conferencista, escritor, criador e líder da Comunidade Alfresco.org.br.



SOPA e o "efeito Carolina Dieckmann"

por William Telles

Vira e mexe alguém ainda ouve a seguinte frase: “nossa, que coisa isso que aconteceu com a Carolina Dieckman né”?

O que ninguém comenta é que tem um monte de gente desconhecida que passa por situações tão complicadas e de superexposição quanto esta atriz. Um exemplo disso pode ser visto em sites especializados em publicar fotos “amadoras” e na linha “caiu na net”. A questão que quero tratar aqui é: como evito is-

to? E se eu for vítima disto, o que vou fazer?

Houve um tempo em que as pessoas se preocupavam mais com sua vida íntima, mas isso é considerado hoje um privilégio exclusivo para poucos. Cada qual se envolve sexualmente com quem quiser, sem pudor, sem compromisso, nos chamados “relacionamentos abertos”, desconsiderando qualquer possibilidade de desvio de personalidade da outra parte, o que, diga-se de passagem, talvez não acontecesse se as pessoas buscassem se

conhecer melhor antes dos “finalmente”... Mas como isso é cada vez mais utopia, vamos aos fatos.

Primeiro, nunca se esqueça que aquilo que ninguém viu, não aconteceu. Se você registrou de alguma forma, o que você disse que não aconteceu, já gerou provas que ACONTECEU. Quer um momento único? Reserve isso apenas para os envolvidos então. A foto mais descompromissada pode virar demissão de um funcionário do alto escalão de qualquer organização!

Segundo, se não resistiu e acabou fazendo umas fotos e uns filminhos pra assistir depois e, de repente, avaliar se a sua performance atendeu as expectativas da outra parte ou mesmo se você foi melhor que a concorrência, tome o cuidado de deixar estas imagens e filmes em uma pasta do computador protegida por senha, ou em um arquivo compactado com senha, daqueles que você abre pra assistir e depois fecha de novo. Informação aberta é informação desprotegida, e informação desprotegida é acessível por qualquer um!

Terceiro, se deixou o arquivo em uma pasta qualquer pra assistir depois e se esqueceu de apagar, APAGUE AGORA! E aproveita pra dar um “wipe” na mídia, evitando que alguém no futuro resolva rodar uma aplicação de recuperação de arquivos apagados e resgate seus momentos de “voyeurismo”. Apagamento de arquivo e formatação de mídia são procedimentos LÓGICOS, ou seja, fisicamente os dados continuam lá!

Quarto, se você acredita que só você mexe em seu computador e ninguém nunca saberá dessas fotos e filmes porque ninguém põe a mão no seu computador, e por isso mesmo não vai tomar nenhum cuidado adicional na proteção da sua informação, então sugi-



ro que você leia um pouco mais sobre as ações legais que têm sido movidas contra pessoas que usando técnicas de “phishing scam” furtam seus dados pessoais, incluindo senhas diversas, e depois de coletarem bastante informação a seu respeito publicam na internet aquilo que julgam ser mais interessante. Conheça um bom advogado pois vai precisar dele em breve!

Pra concluir, se você não quiser fazer absolutamente nada para evitar que momentos seus acabem vazando na internet, ou mesmo se preparar para momentos difíceis acarretados pela sua superexposição, você também pode tomar uma atitude bem simples: faça seu cadastro no site “eu creio em milagres” e peça aos adminis-

tradores do site para mantê-lo informado das promoções de “super proteção milagrosas”. 🙏

WILLIAM TELLES

Engenheiro da computação, professor, consultor e Pesquisador Senior em Segurança da Informação. Possui mais de 25 anos de experiência em TI. Coordenador do Grupo de Profissionais de Segurança da Informação do ES.



NOVO. RÁPIDO. LIVRE.
LIBRE.



The Document Foundation
apresenta:

LibreOffice



Writer



Calc



Impress



Draw



Base

A suíte de escritório em software livre mais avançada.

pt-br.libreoffice.org



Como ganhar dinheiro com Software Livre

por Paulo Henrique

O Google responde mais de 370.000 respostas de “*como ganhar dinheiro com Linux*”.

Explicamos dentro de cada uma das áreas da computação (treinamento, suporte e desenvolvimento) as maneiras de ganhar dinheiro com software livre. Na maioria das áreas da informática, profissionais que trabalham com software livre, são melhor remunerados.

Defendemos também a implementação de uma Universidade de Computação baseada em ensino com software livre para melhor aprendizado dos alunos.

Cada vez mais empresas no mundo todo usam Linux. Foram mostrados 2 cases de software livre aqui no Brasil – Casas Bahia e Caixa Econômica Federal.

Use Linux! Vai ser bom para seu bolso! 🐧

PAULO HENRIQUE BAPTISTA DE OLIVEIRA
Mestre em Engenharia de Sistemas e Bacharel em computação pela UFRJ. Especialista em Administração de Empresas pela IBMEC-RJ. Entusiasta de software livre e do linux, atualmente é diretor da Linux Solutions.





Cerimônia de abertura da II Agenda Capixaba de Inclusão Digital

2ª Agenda Capixaba de Inclusão Digital

Espírito Santo constrói mapas da inovação e inclusão digital em busca de desenvolvimento sustentável

por Livia Bernabé

Todas as cidades do Espírito Santo foram convocadas para a *II Agenda Capixaba de Inclusão Digital*. O evento faz parte das ações que o Governo do Espírito Santo executa, por meio da Secretaria da Ciência, Tecnologia, Inovação, Educação Profissional e Trabalho - Sectti, visando aprimorar a política pública para o setor. A Agenda foi realizada no dia 31 de maio, no auditório da Sectti, localizado na capital do estado, para recolher e partilhar informações para a elaboração de diagnóstico da inclusão digital no Estado.

Um dos principais objetivos desta agenda foi o de intensificar e disseminar as oportunidades dos telecentros nas cidades. A estratégia, de acordo com o coordenador da atividade, subsecretário Alberto Gavini, foi conhecer as experiências positivas nos Estados e municípios, por meio de oficinas, mapeando os principais desafios e traçando propostas e soluções, percebendo o panorama da política nacional de inclusão digital.

Como resultado, está sendo elaborado um documento orientador de política pública e investimentos no setor. Foi abordado no evento temas como conectividade, inclusão rural, lixo digital, gestão de telecentros e geração de conteúdo e outros. AS principais pro-



Na *II Agenda Capixaba de Inclusão Digital*, debateu-se as formas de se intensificar e disseminar as oportunidades dos telecentros nas cidades



Um dos vários workshops realizados durante a *II Agenda Capixaba de Inclusão Digital*

postas discutidas no evento estão disponíveis no site www.sectti.es.gov.br.

Também foi realizado o workshop “Construindo o

mapa da inovação”, que durante quatro encontros procurou diagnosticar o setor inovador no Espírito Santo, definindo competên-

cias, demandas e ofertas do setor produtivo, academias e órgãos públicos. De acordo com o secretário Jadir Péla, este diálogo deverá ser permanente para dar amparo à Lei da Inovação e ao Polo da Inovação, além das parcerias que virão a fomentar o setor.

O Mapa da Inovação contou com a participação de diversas instituições, tais como Fapes, Incaper, Aderes, Aspe, Ufes, Ifes, Sistema Findes, Sebrae, além de pesquisadores e empresários de setores estratégicos para o desenvolvimento estadual. O resultado será compilado e publicado este ano com indicativos de inovação para todos os setores interessados.

Nas duas ações, segundo

o secretário Jadir Péla, o Governo atua para colocar a ciência a serviço do desenvolvimento sustentável.

“Queremos fornecer todos os instrumentos possíveis para que o cidadão capixaba seja o maior beneficiado pela inclusão digital nas escolas e empresas. Da mesma forma, vamos fazer com que a inovação seja um diferencial do nosso Estado. Seremos exportadores de conhecimento aprimorado”, afirma Jadir Péla.

Ele cita também a Semana Estadual de Ciência e Tecnologia, realizada de 15 a 21 de outubro, com o tema Economia Verde, Sustentabilidade e Erradicação da Pobreza. Nesta edição, o maior evento de popularização da ciência no Estado

também vai realizar a Inventa Brasil - Mostra Internacional de Inventores Rurais. Além disso, no mesmo contexto será realizado o I Simpósio Internacional Sobre Empreendedorismo Sustentável Rural, que vai reunir especialistas de diversos países em busca de soluções inovadoras para as várias modalidades do agronegócio. 🌐



LÍVIA BERNABÉ
é assessora de
comunicação - Sectti. livia@sectti.es.gov.br

Vem aí o

III Fórum da Revista Espírito Livre

27/09 - IFES
Campus Colatina

Acesse: <http://revista.espiritolivres.org/forum>

E-mail: revista@spiritolivres.org



NID

Forensics Academy

Treinamentos

Formação Profissional

Formação de Peritos em Computação Forense - CDFI

Educação Continuada

Escola Hacker

Gestão da Segurança da Informação - ISO 27000

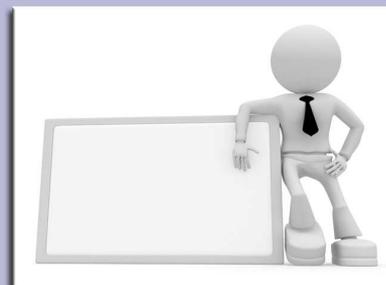
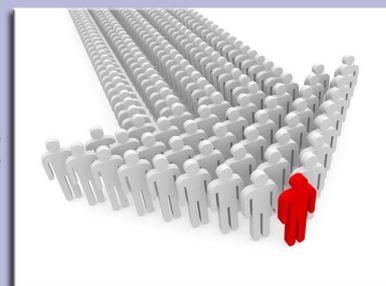
Frameworks de Governança - ITIL e COBIT

Análise de Vulnerabilidades em aplicações WEB

Teste de Penetração - PENTEST

Chief Information Security Officer - CISO

Direito Digital



Consultoria

Implantação de Política de Segurança da Informação

Análise de Vulnerabilidades em Aplicações Web

Perícias Judiciais e Corporativas

Parceiros Estratégicos



Informações / Contato

NID Forensics Academy

+55 27 2121-9328

contato@nidforensics.com.br

<http://www.nidforensics.com.br>



Seleção e avaliação de softwares para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem

por Levany Rogge

Os softwares só são considerados programas educacionais a partir do momento em que são projetados através de uma metodologia que os contextualizem nesse processo. Sendo assim, pode ocorrer de um software minuciosamente preparado para mediar a aprendizagem deixar a desejar, caso a metodologia do professor não seja adequada ou adaptada a situações específicas de aprendizagem. Para Valente (2002) a informática contribui como um recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, no qual o foco é o aluno.

Cada vez mais temos ao nosso dispor softwares livres. Estes são softwares que podem ser duplicados, distribuído e usados individualmente e/ou em grupo. É importante ressaltar que é possível trabalhar com Softwares Livres com objetivos educacionais e sua aplicação em diversas áreas de conhecimento.

Tajra (2001), afirma que o professor precisa conhecer os recursos disponíveis dos programas escolhidos para suas atividades de ensino. Assim, estará apto a realizar uma aula dinâmica, criativa e segura. Ir para um ambiente de informática sem ter o conhecimento do programa a ser utilizado é o mesmo que ir dar uma aula sem planejamento e sem ideia do que fazer.

Apesar da interação em tempo real e as possibilidades pedagógicas oferecidas junto aos recursos tecnológicos, deve-se questionar sobre a qualidade do que vem sendo oferecido aos professores e alunos como recurso ao ensino e à aprendizagem. Assim, ainda há muito que se pesquisar sobre a contribuição destes recursos para a construção de conhecimentos. É preciso encontrar respostas para algumas dúvidas entre elas: como encontrar maneiras de associar um importante conteúdo didático a um software que ensine e divirta ao mesmo tempo? Estão os professores preparados



para utilizar essas ferramentas no dia a dia?

Essas possibilidades abrem-se através da elaboração de uma política pedagógica que capacite, oriente e incentive o professor a buscar e conhecer softwares educacionais apropriados ao seu planejamento, de maneira a proporcionar, com o uso destas ferramentas, aulas mais dinâmicas e interessantes. Através de formação continuada é possível promover aprendizagem dinâmica tanto no mundo real quanto no virtual. Utilizar o computador como recurso didático para as práticas pedagógicas, incentivando a descoberta tanto do aluno quanto do

professor e preocupando-se com "quando", "por que" e "como" usar a informática para que a mesma contribua efetivamente para a construção do conhecimento.

Usar o computador como um instrumento auxiliar para o desenvolvimento integral do sujeito, e não apenas como armazém de informações disponíveis.

Conhecer softwares de qualidade proporciona orientação ao educando na construção do conhecimento para sua inclusão digital e social, por isso é importante adotar critérios de avaliação, para facilitar o educador em suas escolhas.

CRITÉRIO PARA AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

Objetivos educacionais	Cooperação	Significado
Acesso	Presteza	Lembrar
Apresentação	Agrupamento	Entender
Construção	Feedback imediato	Aplicar
Simulação	Ações explícitas	Analisar
Micro mundo	Controle do usuário	Avaliar
Comunicação	Consistência	Criar

SOFTWARES AVALIADOS

STYKZ

Nome do software:		StyKz
Objetivos educacionais:		Criar animações e histórias animadas com bonecos palitos e formas geométricas.
Acesso:		www.baixaki.com.br/download/styKz
Aprendizagem (3 - sempre, 2 - muitas vezes, 1 - poucas vezes)		
Apresentação	1	Pode ser usado na apresentação de alguns conteúdos preparados previamente.
Construção	3	Construção e animação é o que os alunos fazem com este software. Construindo animações para representar conteúdos aprendidos ou animando histórias.
Simulação	1	Pode ser usado para simular algumas situações, como por exemplo o movimento do sistema solar.
Micro mundo	3	Aqui o aluno brinca de ser um criador de história e produtor de animação gráfica, logo pode ser considerado um micro mundo.
Comunicação	2	As histórias animadas podem ser partilhadas e divulgadas em sites.
Cooperação	1	Permite que mais de uma pessoa participe da construção de forma assíncrona.
Aprendizagem (3 - sempre, 2 - muitas vezes, 1 - poucas vezes)		
Presteza	3	Embora esteja em inglês, o aluno consegue trabalhar com o programa facilmente.
Agrupamento	3	O agrupamento das ferramentas facilita a navegação e uso.
Feedback imediato	3	É possível ver, avaliar e corrigir à medida que se vai construindo.
Ações explícitas	3	O programa só realiza o que é solicitado.
Controle do usuário	3	O aluno detém o controle da ambiente que está usando.
Consistência	3	A linguagem é de fácil compreensão, com ambiente previsível.
Significado	3	Os comandos são acessíveis e de fácil compreensão.
Aprendizagem (3 - sempre, 2 - muitas vezes, 1 - poucas vezes)		
Lembrar	3	Permite lembrar e fixar o conteúdo que foi estudado.
Entender	2	Incentiva a compreensão do conteúdo e organização da sequência dos fatos.
Aplicar	3	Pode ser aplicado diretamente a Artes, ciências e Português, podendo também ser utilizados por outras disciplinas para aplicação do conteúdo.
Analisar	3	Exige análise do conteúdo e do contexto para que a animação siga de forma coerente.
Avaliar	3	Incentiva a avaliação imediata do resultado, pelo próprio indivíduo e pelo grupo ao apreciar a animação gráfica com sugestões de sequência e organização das ações.
Criar	3	Criação de histórias, ou simulação de movimentos, todos bem planejados para que as ações sejam compreendidas por quem assistir a animação.

KDENLIVE

Nome do software:	Kdenlive
Objetivos educacionais:	Capturar áudio e vídeo para o computador a partir de dispositivos externos como microfone e filmadora. Importar áudio, vídeo ou imagens existentes para o Windows Movie Maker. Fazer a edição de áudio e vídeo de forma a criar filmes completos, incluindo texto, transições de vídeo, efeitos especiais, fotos, músicas, e vários outros componentes multimídia. Com esse software é possível ao aluno e/ou professor criar apresentações bastante sofisticadas baseadas em filmes preexistentes e/ou filmados de forma amadora.
Acesso:	http://sourceforge.net/projects/kdenlive/files/kdenlive/0.8/kdenlive-0.8.tar.gz/download
Aprendizagem (3 - sempre, 2 - muitas vezes, 1 - poucas vezes)	
Apresentação	3 Pode ser usado para apresentar um trabalho escolar ou uma aula, com poderosos efeitos audiovisuais, adicionando requintes que podem auxiliar na motivação da assistência.
Construção	3 Pode ser usado na construção de filmes a partir de elementos coletados pelo usuário e/ou obtidos em fontes de arquivos multimídia, como a Internet. Para melhores resultados é necessário aplicar a conjunção de habilidades artísticas, com técnicas de edição e um considerável ciclo de tentativa erro.
Micro mundo	3 Por meio desse software o aluno pode brincar de ser um grande diretor e/ou editor cinematográfico, sendo portanto equivalente a um micro mundo envolvendo o ambiente de produção na sétima arte.
Programação	2 A possibilidade de criar seqüências inteiras antes de ver como ficou, para depois executar, refletir e depurar, para mais uma vez descrever (refazer), torna esse software uma espécie de interface de desenvolvimento de programas. A própria seqüenciação de cenas, a inclusão de efeitos e o sincronismo entre áudio e vídeo, contribuem para essa classificação. Como contraponto está o fato de não possuir algumas das facilidades de um ambiente de programação, como maior interatividade e depuração intuitiva.
Comunicação	1 Permite que vídeos criados sejam posteriormente compartilhados por meio de um endereço eletrônico ou arquivo (inclusive mídia ótica). O software possui as condições necessárias para publicar diretamente na Internet.
Cooperação	0 Por ser programa cliente (instalado em estação de trabalho) com volumes elevados de informação na forma de vídeo, não permite que autores diversos atuem de forma síncrona ou assíncrona sobre seus objetos.
Aprendizagem (3 - sempre, 2 - muitas vezes, 1 - poucas vezes)	
Presteza	2 O software é bastante intuitivo e orienta bem o usuário.
Agrupamento	3 Os menus e opções estão muito bem classificados e agrupados de forma facilmente reconhecível.
Feedback imediato	2 O teste, embora perfeitamente possível e em vários níveis, somente permite dar um feedback completo ao final do trabalho como um todo, o que exige uma depuração em múltiplas etapas ou refinamentos sucessivos até se obter o efeito desejado.
Ações explícitas	3 Há um cadenciamento claro entre o que foi solicitado e o que é executado. E nada é executado sem que tenha sido solicitado.
Controle do usuário	3 O usuário possui pleno controle do que está sendo produzido por meio dos menus, opções e diversos botões de atalhos, que incluem, mas não se limitam a: capturar vídeo, editar filme, concluir filme, além de inúmeras dicas.
Consistência	2 Apesar de ser bastante previsível, há aspectos em que o programa padece da falta de homogeneidade. Há botões de controle que se repetem em menus e/ou itens da tela, dificultando o aprendizado do usuário, que por vezes pode confundir funções ou acreditar que similares sejam distintos entre si.
Significado	2 O usuário que possui contato com o assunto de produção de vídeo não encontrará dificuldade no uso desse software, mas, o usuário leigo (no sentido de que não conhece o assunto de produção de vídeo) terá alguns contratempos, podendo selecionar opções indevidas. Apesar disso, esse é um software de fácil aprendizado e uso.
Aprendizagem (3 - sempre, 2 - muitas vezes, 1 - poucas vezes)	
Aplicar	3 Alta aplicabilidade de artes visuais, matemática (cortes precisos, tamanhos das cenas, interferências dos efeitos) e música (para efeito de ritmo, cadência, harmonia geral). Além disso, pode se referir a qualquer ramo do conhecimento humano em situação de apresentação desse conteúdo.
Analisar	3 É necessário efetuar-se um projeto analítico, equivalente ao roteiro, antes ou durante a elaboração do filme que se pretende. Dessa forma, a análise se faz presente durante todo o processo.
Avaliar	3 Tanto o autor quanto os seus colegas e/ou alunos (caso o autor seja professor) terão a chance de avaliar o objeto construído por meio do software, desde que sejam disponibilizados os resultados e todos os elementos constitutivos da produção. Não é possível o uso da engenharia reversa, que permitiria obter os elementos originais a partir do resultado.
Criar	3 O software permite criação por excelência, por meio da junção de filmes, músicas, voz, fotografias, textos, efeitos e vários elementos multimídia. Por meio desse software é possível construir e sintetizar um conteúdo, facilitando sua apreensão e disseminação.

REFERÊNCIAS

__VALENTE, J. A. *Computadores e conhecimento: repensando a educação.* [s.ed.] Campinas: Gráfica Central da UNICAMP, 1998.

__TAJRA, Sanmya Feitosa. *Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade.* / Sanmya Feitosa Tajra. 3.ed. rev. atual e ampl. - São Paulo: Érica, 2001. Disponível em: <http://va.mu/W2wU>, acesso em 10/05/2011. 



LEVANY ROGGE

Coordenadora do NTE/SEMED Vila Velha
Pedagoga e Especialista em Gestão Escolar e Informática na Educação.



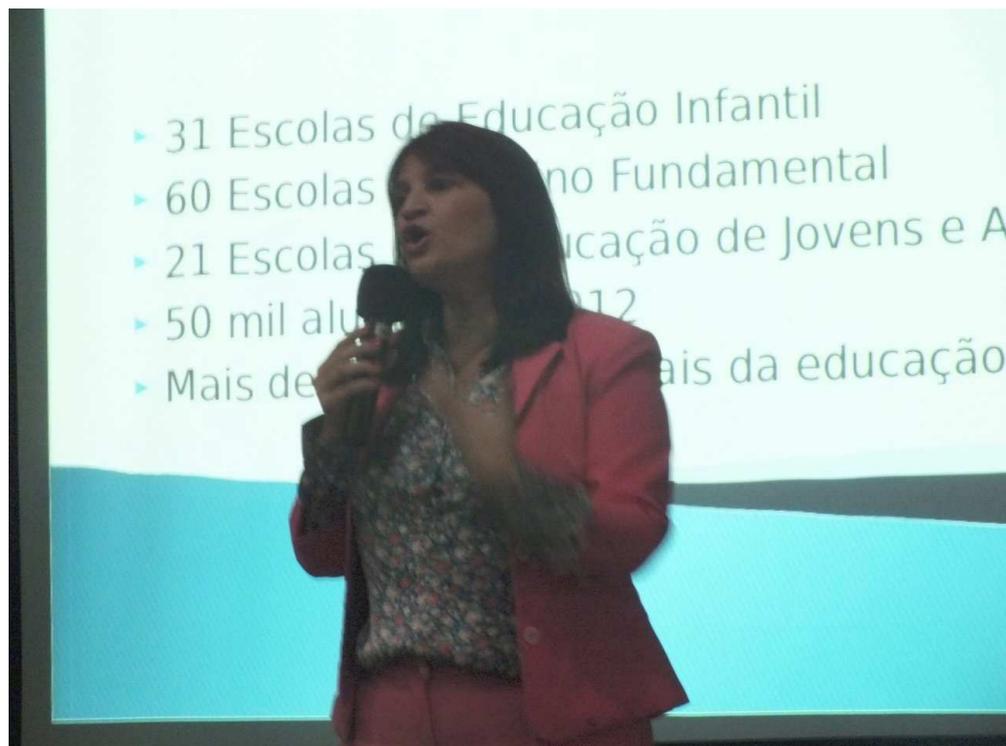
Tecnologia Educacional em Vila Velha: avanços e desafios

por Wanessa Zavarese Sechim

O mundo mudou. As pessoas de minha geração - e não sou tão velha assim, sabem que aquele mundo no qual nasceram não é mais o mesmo. As mudanças impulsionadas pela globalização econômica - maior competitividade, terceirização da mão de obra, produção flexível com demandas imediatas e consumidor cada vez mais segmentado e exigente, conduziram a uma verdadeira revolução tecnológica que alcançou o cotidiano da gente.

Os avanços da microeletrônica, por exemplo, podem ser observados em nossas atividades urbanas mais rotineiras: nas operações bancárias feitas em caixas eletrônicos ou pela internet, no controle de tráfego através de câmeras e sensores, na informatização dos serviços em geral. Essa revolução trouxe outro fenômeno de grande impacto, embora menos visível, a exigência de um novo perfil dos profissionais, que não é mais o mesmo requerido às gerações anteriores, as nossas e de nossos pais. O novo mercado de trabalho exige cada vez mais que o trabalhador conheça amplamente a área em que atua e seja capaz de assumir diversas funções na mesma equipe; esteja disposto e apto a aprender continuamente, interesse-se por diversos segmentos e processos produtivos. São valorizadas a criatividade, a ousadia e o espírito colaborativo.

E a escola mudou? Infelizmente, pouco. A escola ainda se prende a metodologias tradicionais, inadequadas às novas gerações, lousa e pincel. Muitos dos estudantes, que hoje ocupam os bancos escolares, já nasceram na era digital. Eles aprendem com grande facilidade a receber informação de diversas fontes com rapidez, realizam pesquisas, coletam e organi-



zam informações, e executam várias tarefas ao mesmo tempo, produzem conteúdos e trocam informações entre si. Usam celulares, entram nas redes sociais, trocam mensagens, imagens, vídeos, músicas, realizam buscas, jogam games, criam e comunicam-se pela internet. As novas gerações não pensam sobre o uso das tecnologias digitais, não têm necessidade de manuais nem de explicações, pois interagem intuitivamente com os aparelhos. Uma criança de três ou quatro anos reproduz as formas de manuseio de celulares e controles remotos, mimetizando as práticas dos pais. Quando passa a operar ela própria esses objetos, já reconhece suas funções básicas e em pouco tempo encontra toda a aplicabili-

dade do aparelho - descobrindo inclusive funções que os pais desconheciam.

Sabemos que precisamos superar essa distância entre a educação escolar e as características da nova geração, promovendo a aproximação dos recursos tecnológicos de informação e comunicação e criando novos métodos didático-pedagógicos, baseados nessas tecnologias. O ponto de partida dessa mudança é transformar as tecnologias da informação e comunicação em ferramentas de apoio pedagógico para as atividades escolares, de forma a possibilitar que a interatividade virtual se desenvolva de modo mais intenso. Um dos objetivos da educação básica deve ser a inserção do estudante no domínio do conhecimen-

to científico e das tecnologias. Essa meta é condição fundamental para que a pessoa possa se posicionar frente aos processos acelerados de mudanças e inovações tecnológicas que afetam o cotidiano.

Trata-se, portanto, de uma das condições para o exercício da cidadania no mundo contemporâneo. Isso exige da escola o exercício da compreensão e valorização da ciência e da tecnologia desde a infância e ao longo de toda a vida. Nosso papel, como educadores, é o de compreender o potencial das ferramentas digitais e utilizá-las para fortalecer e ampliar o projeto de uma educação emancipadora. Tal atitude é compatível com a preocupação em construir uma sociedade justa e capaz de oferecer ao ser humano condições para o desenvolvimento pleno de suas potencialidades.

Nosso papel na SEMED é enfrentar esses desafios. Primeiro disponibilizando a infraestrutura tecnológica aos estudantes e docentes. O Brasil ainda caminha lentamente quando se fala em termos de inclusão digital, em especial, nas escolas públicas. Segundo o MEC, até 2010, das 143 mil instituições de Ensino Fundamental do país, apenas 17 mil contavam com laboratórios de informática. Em Vila Velha, das 91 escolas, 52



têm laboratório. Precisamos avançar e já estamos avançando com uma atuação firme e decidida. Sabemos que também muitos professores têm pouco domínio dessas ferramentas, e alguns ainda resistem em utilizá-las em seu planejamento anual. Há poucos cursos de formação continuada oferecidos na área. Por isso, precisamos atualizar os professores no uso das novas tecnologias. Afinal, quais são os usos pedagógicos que as escolas estão desenvolvendo sobre essas novas tecnologias? Como as escolas estão incorporando o computador, o celular, a internet em suas práticas de ensino? O que muda, por exemplo, quando pensamos na pesquisa escolar realizada por intermédio das novas ferra-

mentas tecnológicas?

Enfim, em nossas ações sabemos que o valor da tecnologia não está nela mesma, mas no uso que as pessoas fazem dela. Por isso, o principal desafio não é apenas colocar os equipamentos nas escolas, mas preparar as pessoas para um uso adequado e criativo das novas tecnologias. Esse é nosso desafio e nosso compromisso em Vila Velha! 🙌



WANESSA ZAVARESE SECHIM

é a atual Secretária de Educação do município de Vila Velha - ES.

Vai faltar marca página para tanto conteúdo!



- + Conteúdo
- + Dicas e truques
- + Assuntos extendidos
- + Entrevistas e mais...

REVISTA

blogosfera

www.revistablogosfera.com.br



Sexo, drogas e software

por Alexandre Oliva

Tem gente que não viu a palestra, mas acha que eu exagerei ao comparar sacanagens envolvendo sexo, drogas e software. Quem ouviu o argumento parece não ter visto exagero, mas se houvesse algum, em minha defesa eu diria que não fui eu quem comparou, apenas desenvolvi citações de luminares como Linus Torvalds e Richard Stallman.

Quem disse “Software é como sexo, é melhor quando é livre!” foi Linus, antes de ele ajudar a formar a dissidência do nosso movimento que prefere não falar das questões éticas e políticas que fundamentam a ideologia, antes de ele ganhar um prêmio da Free Software Foundation por sua contribuição à comunidade ao de-

envolver e liberar o núcleo Linux e certamente antes de ele tornar o Linux novamente privativo.

De fato, sexo é uma das melhores coisas que se pode fazer no escuro entre quatro paredes, além de dormir e desenvolver Software Livre, claro. A dita sacanagem é prazerosa para todas e todos os envolvidos, pelo menos quando a relação é consensual, isto é, quando não há imposição ou subjugo. Agora, se alguém que não está a fim acaba forçada ou forçado a fazer o que não quer, a sacanagem é outra: não é legal, é estupro.

Quando o desenvolvedor de um programa privativo resolve enfiar uma funcionalidade indesejada no programa, impondo seus

desejos maliciosos e mesquinhos e recusando-se a dar ouvidos à outra parte que diz que assim não quer, também é sacanagem, mas do segundo tipo. Claro que os danos causados são de diferentes magnitudes, mas a perversidade por trás é semelhante.

O que mais me surpreende é que tanta gente se submeta a essa prostituição reversa, pagando caro (em dinheiro e/ou liberdade) para que lhe façam sacanagem. Excluindo práticas masoquistas, a única hipótese que me ocorre para explicar essa submissão é a de que os usuários que aceitam esse abuso não compreendem sua real dimensão. Provavelmente nunca pensaram no assunto, nem receberam orienta-

ção e educação a respeito. Inocentes, vulneráveis, aceitam o abuso sem questionar, como vítimas de pedofilia que não conhecem realidade menos desagradável.

Já comparar software privativo a narcóticos não foi exclusividade de Richard Stallman (“software privativo é uma droga”). O nosso Sergio Amadeu também comparou a estratégia da “primeira grátis” dos traficantes de drogas com a dos fornecedores de software privativo que fornecem licenças para uso educacional sem custo (nem para a escola nem para o traficante) de forma a tornar os alunos dependentes de seus produtos.

É uma dependência que fica para toda a vida, exceto para quem for suficientemente determinado para enfrentar os sintomas da abstinência: é uma baita dor de cabeça abandonar velhos hábitos e arquivos codificados em formatos secretos. Nem sempre a vontade de curar a impotência, tão desesperadoramente perceptível quando o sistema resolve não subir mais, é suficiente para alguém conseguir abandonar o vício. A quantidade de pessoas que diz que gostaria de parar de usar um certo programa privativo e passar a usar Software Livre, mas não consegue, pelas mais diversas razões, é sintoma



claro de dependência e da dificuldade de curá-la.

Levando em conta a diferença de magnitude dos males causados, a comparação é perfeitamente válida! Não é só porque um mal é menor que deixa de ser um mal e que deva ser aceito. Enquanto sociedade democrática e humana, proibimos a exploração de vulnerabilidades alheias através do estupro, da pedofilia e do tráfico de drogas; por que então não proibir o tráfico de software privativo?

Impedir alguém de prejudicar o próximo não é violação de liberdade, porque ninguém tem direito nem liberdade de prejudicar o próximo; no máximo, tem poder (injusto e ilegítimo) para isso. Isso fica claro quando olhamos para leis de defesa do consumidor, que buscam evitar o abuso da parte mais

fraca pela mais forte. Assim surgiram leis que garantem ao consumidor o direito da portabilidade de números de telefone, de planos de saúde e de previdência e de crédito, que permitem ao consumidor trocar os serviços de um prestador que não lhe atende bem por outro que ofereça melhores condições. Todo mundo concorda que essa liberdade do consumidor de trocar de prestador é não só uma coisa boa, como perfeitamente legítima para conter o excesso de poder dos prestadores de serviço. Por que não garantir o mesmo direito no que diz respeito ao software, que hoje controla tanto de nossa comunicação, nosso entretenimento, nossa vida?

Mas o que é necessário para garantir a portabilidade de software, isto é, que se possa trocar de prestador de serviço de software sem

abandonar dados nem perder investimentos em treinamento? É preciso que o consumidor possa entregar ao novo prestador o código fonte do programa, de forma que o prestador possa estudá-lo e fazer alterações que o consumidor deseje, devolvendo o programa modificado para que o consumidor possa executar para o propósito desejado.

Não é coincidência que essas quatro necessidades, quando satisfeitas, qualifiquem o software como livre. São o mínimo necessário e suficiente para que o usuário tenha sua autonomia respeitada, não ficando controlado, subjugado, aprisionado nem à mercê de alguém! Então, vamos pressionar legisladores para aprovarem a portabilidade de software, não só para relações de consumo, mas para qualquer situação que envolva a oferta de software a terceiros, para que todo software seja livre, e portanto todo usuário de software tenha alguma chance de ser livre.

É, eu sei... Vai demorar... O lobby do outro lado vai ser forte, mesmo que a gente consiga que legisladores nos escutem. Mas enquanto não escutam, podemos começar a agir como se a lei já estivesse escrita e aprovada! Afinal, não é só porque é proibido que não vão aparecer vilões tentando oferecer drogas ou tentar abusar de nossas crianças: precisamos



conversar sobre isso e ensiná-las a dizerem não aos agressores e exploradores, para não se tornarem vítimas.

Vale lembrar que o exemplo é um ótimo professor! Agora que entendemos o abuso que vimos sofrendo, a dependência a que tentam nos convidar, podemos agir com sabedoria e evitar nos tornarmos vítimas. Basta estarmos atentos às ofertas de software que recebemos, para recusar e justificar quando não respeitem a nossa liberdade: o nosso direito à portabilidade. Quem quiser ter alguma chance de vender para qualquer um de nós vai se adequar, mesmo que não tenha o respeito ao cliente como princípio.

Quanto às dependências que já temos, o melhor a fazer é planejar um tratamento para gradualmente nos libertarmos dessas drogas,

pois sacanagem assim ninguém merece! 🇧🇷

Copyright 2012 Alexandre Oliva
Esta obra está licenciada sob a Licença Creative Commons CC BY-SA (Attribution ShareAlike, ou Atribuição e Compartilhamento pela mesma licença) 3.0 Unported. Para ver uma cópia dessa licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> ou envie uma carta ao Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA. Cópia literal, distribuição e publicação da íntegra deste artigo são permitidas em qualquer meio, em todo o mundo, desde que sejam preservadas a nota de copyright, a URL oficial do documento e esta nota de permissão.

<http://www.fsfla.org/svnwiki/blogs/lxo/pub/sexo-drogas-software>

ALEXANDRE OLIVA

Ativista pela liberdade de software e pelo software livre; conselheiro da FSFLA, Fundação Software Livre América Latina; mantenedor do GNU Linux-libre.



03 a 05 de Outubro

mostra ucl

II

quem faz mostra



fórum da
empregabilidade

fórum revista
Espírito Livre

eventos científicos

feira de artesanato
comidas regionais

feira produtos /
serviços

exposição projetos
acadêmicos

eventos culturais

visitas às empresas

A II Mostra UCL é um evento de incentivo ao desenvolvimento tecnológico do Município da Serra e da Região Metropolitana de Vitória e tem como objetivos proporcionar aos alunos da UCL a oportunidade de um novo modelo de aprendizagem e permitir interações entre os participantes.

Durante a programação estarão disponíveis diversas atividades destinadas a ampliar o conhecimento e a visão dos futuros profissionais para além das disciplinas ministradas em salas de aula, estreitando as relações entre alunos, empresas e comunidade local.

As inscrições são gratuitas. Mais informações no site: www.ucl.br

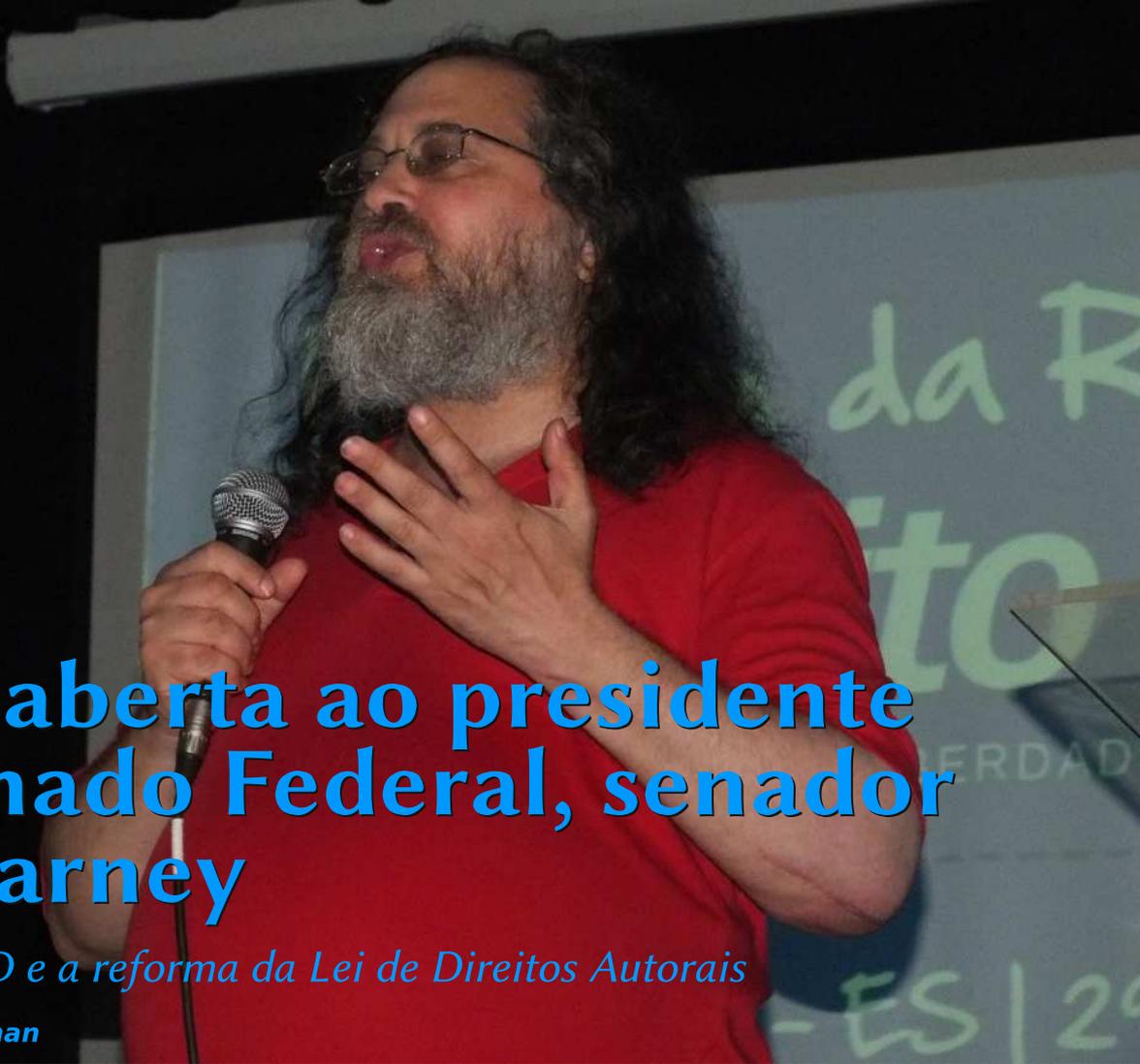
Informações:

www.ucl.br | 3434.0100

Apoio

Realização





Carta aberta ao presidente do Senado Federal, senador José Sarney

Ref: CPI ECAD e a reforma da Lei de Direitos Autorais

por Richard Stallman

Caro Senador José Sarney,

Conhecemo-nos em 2003 quando abrimos juntos o seminário "O Software Livre e o Desenvolvimento do Brasil" no Congresso Brasileiro. Estou escrevendo a Vossa Excelência porque o debate no Brasil sobre a lei de direitos autorais criou uma oportunidade única.

A Comissão Parlamentar de inquérito para investigar as associações de gestão coletiva ("CPI do ECAD") descobriu a existência de corrupção nas sociedades de arrecadação de direitos autorais no Brasil. Mais importante, verificou que o sistema de

arrecadação de direitos autorais no Brasil é disfuncional: carece de transparência, eficiência e a boa governança.

O Brasil está agora pronto para reformar esse sistema. A CPI do ECAD elaborou uma proposta legislativa para exigir que as sociedades sejam transparentes e eficientes e utilizem as possibilidades da era da Internet para melhorar os serviços oferecidos aos seus membros e à sociedade em geral.

Como seria possível ao sistema de arrecadação de direitos autorais beneficiar a sociedade como um todo? Gostaria de aproveitar esta oportunidade para sugerir ir

além: legalizar o compartilhamento de obras publicadas em troca de uma taxa fixa coletada dos usuários de Internet ao longo do tempo.

Quando eu digo "*compartilhamento*", quero especificamente dizer a redistribuição não-comercial de cópias exatas de obras publicados - por exemplo, por meio de redes peer-to-peer. O caso principal é aquele em que os que estão compartilhando não recebem nenhum rendimento por fazê-lo; casos limítrofes, como o do *Pirate Bay* (que recebe dinheiro de publicidade), não precisam ser incluídos.

Reconhecer a utilidade para a sociedade do compartilhamento de arquivos na Internet entre cidadãos será um grande avanço, mas esse plano levanta uma segunda pergunta: como usar os fundos recolhidos? Se usados corretamente, os recursos podem fornecer um segundo grande avanço - de apoio às artes.

Editoras (num sentido geral, de livros ou outros meios) normalmente propõem usar o dinheiro para "*compensar*" os "*titulares de direitos*" - duas más ideias juntas. "*Titulares de direitos*" é uma forma dissimulada de direcionar o dinheiro principalmente a empresas intermediárias, com apenas poucos resíduos chegando aos artistas. Quanto a "*compensar*", o conceito é inadequado, pois significa pagar alguém para realizar um trabalho ou compensá-lo por ter lhe "*tomado*" algo. Nenhuma dessas descrições aplica-se à prática do compartilhamento de arquivos, uma vez que ouvintes e espectadores não contratam editores ou artistas para realizar um trabalho e o compartilhamento de mais cópias não toma qualquer coisa deles. (Quando eles afirmam ter "*perdido*" dinheiro, é em comparação aos seus sonhos sobre quanto poderiam ter conseguido.) Editoras usam o termo "*compensação*" para



desviar a discussão a seu favor.

Não há nenhuma razão ética para "*compensar*" o compartilhamento de arquivo pelos cidadãos, mas apoiar artistas é útil para as artes e para a sociedade. Assim, a melhor maneira de implementar um sistema de taxação por licenças de compartilhamento é projetar a distribuição do dinheiro arrecadado de modo a apoiar as artes com eficiência. Com esse sistema, artistas se beneficiarão ainda mais quando as pessoas compartilharem seu trabalho e favorecerão o compartilhamento.

Qual é a maneira mais eficiente de apoiar as artes com esses recursos?

Em primeiro lugar, se o objetivo é apoiar artistas,

não dê os recursos para editoras. Apoiar as editoras faz pouco pelos artistas. Por exemplo, as gravadoras pagam à maioria dos músicos pouco ou nada do dinheiro que vem da venda de discos: contratos de venda de álbuns são escritos arditamente de modo que os músicos não comecem a receber a "*sua*" parte até que um álbum venda um número enorme de cópias. Se fundos de compartilhamento de arquivos fossem distribuídos para as gravadoras, não atingiriam os músicos. Contratos editoriais literários não são tão ultrajantes, mas até autores de best-sellers podem receber pouco. O que a sociedade deve fazer é apoiar melhor os artistas e autores, não as editoras.

Proponho, por conseguinte, distribuir os recursos exclusivamente aos participantes criativos e garantir em lei que os editores não possam tomá-los nem deduzi-los do dinheiro devido aos autores ou artistas.

O imposto seria cobrado inicialmente pelo provedor de serviços de Internet do usuário. Como ele seria transferido para o artista? Ele pode passar pelas mãos de uma Agência de Estado; pode até mesmo passar por uma sociedade de gestão coletiva, desde que as sociedades arrecadoras sejam reformadas e que qualquer grupo de artistas possa começar a sua própria.

Artistas não devem ser compelidos a trabalhar por meio das sociedades de gestão coletiva existentes, porque elas podem ter regras antissociais. Por exemplo, as sociedades de gestão coletiva de alguns países europeus proíbem seus membros de publicar qualquer coisa sob licenças que permitam o compartilhamento (proíbem, por exemplo, o uso de qualquer uma das licenças Creative Commons). Se o fundo do Brasil para apoiar artistas incluir artistas estrangeiros, eles não deveriam ser obrigados a juntar-se às sociedades de gestão a fim de receber suas parcelas dos fundos brasileiros.

Qualquer que seja o ca-



minho que o dinheiro siga, nenhuma das instituições na cadeia (provedores de internet, Agência de Estado ou entidade de gestão) pode ter qualquer autoridade para alterar a parcela que vai para cada artista. Isto deve ser firmemente definido pelas regras do sistema.

Mas quais devem ser estas regras? Qual é a melhor maneira para repartir o dinheiro entre todos os artistas?

O método mais óbvio é calcular a quota de cada artista em proporção direta à popularidade da sua obra (popularidade pode ser medida convidando 100.000 pessoas escolhidas aleatoriamente para fornecer listas de obras que têm escutado, ou por medição da partilha de arquivos peer-to-peer).

Isso é o que normalmente fazem as propostas de "compensação dos detentores de direitos".

Entretanto, esse método de distribuição não é muito eficaz para promover o desenvolvimento das artes, pois uma grande parte dos fundos iria para alguns poucos artistas muito famosos, que já são ricos ou pelo menos têm uma situação confortável, deixando pouco dinheiro para dar suporte a todos os artistas que realmente precisam de mais.

Em vez disso, proponho pagar cada artista de acordo com a raiz cúbica de sua popularidade. Mais precisamente, o sistema poderia medir a popularidade de cada obra, dividir essa medida entre os artistas envolvidos na obra para obter uma

medida para cada artista e, em seguida, calcular a raiz cúbica dessa medida e fixar a parte do artista em proporção ao valor resultante.

O efeito da fase de extração da raiz cúbica seria aumentar as participações dos artistas moderadamente populares, reduzindo as participações dos grandes astros. Cada superstar individual ainda iria obter mais do que um artista comum, até mesmo várias vezes mais, mas não centenas ou milhares de vezes mais. Transferir fundos para artistas moderadamente populares significa que uma determinada soma total oferecerá suporte adequadamente a um número maior de artistas. Além disso, o dinheiro beneficiará mais as artes porque vai para os artistas que realmente preci-

sam dele.

Promover a arte e a autoria apoiando os artistas e autores, é uma meta adequada para uma taxa de licença de compartilhamento, pois é a própria finalidade dos direitos autorais.

Uma última pergunta é se o sistema deveria apoiar artistas e autores estrangeiros. Parece justo que o Brasil demande reciprocidade de outros países como uma condição para dar suporte a seus autores e artistas, porém acredito que seria um erro estratégico. A melhor maneira de convencer outros países a adotarem um plano como esse não é pressioná-los através de seus artistas - que não vão sentir a falta desses pagamentos, por que não estão acostumados a receber qualquer pagamento, mas

sim educar seus artistas sobre os méritos deste sistema. Incluí-los no sistema é a maneira de educá-los.

Outra opção é incluir autores e artistas estrangeiros, mas reduzir seu pagamento para 1/10 do valor original se seus países não praticarem a cooperação recíproca. Imagine dizer a um autor que *"você recebeu US\$50 de taxa de licença de compartilhamento do Brasil. Se seu país tivesse uma taxa de licença de compartilhamento semelhante e fizesse um acordo de reciprocidade com o Brasil, você teria recebido US\$500, mais o montante arrecadado em seu próprio país"*. Esses autores e artistas começariam a defender o sistema brasileiro em seu próprio país, além da reciprocidade com o Brasil.

Eu sei de um impedimento possível à adoção deste sistema: Tratados de Livre Exploração, como aquele que estabeleceu a Organização Mundial do Comércio. Estes são projetados para fazer os governos agirem em benefício dos negócios, e não das pessoas; eles são os inimigos da democracia e do bem-estar da maioria (agradecemos a Lula por salvar a América do Sul da ALCA). Alguns deles exigem *"compensação para titulares de direitos"* como parte de sua política geral de favoritismo dos negócios.

Felizmente este impedimento não é intransponível.



Se o Brasil encontrar-se compelido a pagar pela meta equivocada de "compensar os titulares de direitos", pode mesmo assim adotar o sistema apresentado acima **adicionalmente**.

O primeiro passo em direção ao fim de um domínio injusto é negar sua legitimidade. Se o Brasil for compelido a "compensar os titulares de direitos", deve denunciar essa instituição como falha e render-se a ela somente até que possa ser abolida. A denúncia poderia ser disposta no preâmbulo da própria lei, da seguinte maneira:

Considerando que o Brasil pretende incentivar a prática útil e benéfica do compartilhamento de obras publicadas na Internet.

Considerando que o Brasil é compelido pela Organização Mundial do Comércio a

pagar aos titulares de direitos pelo resgate dessa liberdade, mesmo que ao fazer isto promova principalmente o enriquecimento de editores, ao invés de apoiar artistas e autores.

Considerando que o Brasil ainda não está pronto para romper com a Organização Mundial do Comércio e não está no momento em condições de substituí-la por um sistema justo.

Considerando que o Brasil deseja, paralelamente ao requisito imposto, apoiar artistas e autores de forma mais eficiente do que o atual sistema de direitos autorais é capaz de fazer.

O plano ineficiente e mal direcionado da "compensação" não precisa excluir o objetivo útil e eficiente de apoiar as artes. Assim, que se implemente o plano sugerido acima para apoiar dire-

tamente os artistas, pelo bem da sociedade; e que se implemente paralelamente a "compensação" exigida pela OMC, porém somente enquanto a OMC detiver o poder de impô-la. A lei poderia até dizer que o sistema de "compensação" será descontinuado logo que nenhum tratado o exija.

Isso vai começar a transição para um novo sistema de direitos autorais adaptado à era da Internet.

Obrigado por considerar estas sugestões.

Richard Stallman 

RICHARD M. STALLMAN

Iniciou o Movimento Software Livre em 1983 e o desenvolvimento do sistema operacional GNU. Recebeu vários prêmios, entre eles, ACM Grace Hopper Award, MacArthur Foundation fellowship, Electronic Frontier Foundation's Pioneer Award e o Prêmio Takeda para melhoria social/econômica, bem como vários doutoramentos honoris causa.



Vem aí o
**IV Fórum da Revista
Espírito Livre**
04/10 - UCL
Serra/ES

Acesse:
<http://revista.espiritolivres.org/forum>

E-mail:
revista@espiritolivres.org

LATINOWARE 2012



IX Conferência Latino-Americana de Software Livre

17 a 19 de outubro | 1012

Atrações

- Mesas redondas
- Palestras
- Olimpíada de Robótica Livre
- Chamada de Trabalhos
- Minicursos
- Exposição
- Prêmio Latinoware de Software Livre
- e outras atividades

Realização



PTI

Parque Tecnológico
Itaipu



CELEPAR
INFORMÁTICA
do PARANÁ



SERPRO
Serviço Federal de Processamento de Dados

PARQUE TECNOLÓGICO ITAIPIU
FOZdoIGUAÇU PR

Reconhecida como um dos maiores eventos anuais sobre software livre no Brasil, a Latinoware tem como objetivo abrir espaço para discussões e reflexões sobre a utilização de programas de código aberto, em todas as áreas do conhecimento.

Aberta à comunidade, usuários, desenvolvedores, estudantes, profissionais da área pública e privada e a todos que queiram contribuir com a expansão do conhecimento e com o desenvolvimento econômico e social do continente, a Latinoware também conta com sua participação.

Venha contribuir para a democratização e para o livre acesso à informação na América Latina.

A liberdade da informação passa por aqui

www.latinoware.org