

LIBRESFERA

TU REVISTA LIBRE



RICHARD STALLMAN

HELLO_WORLD!

DIAGNÓSTICO CANALLA

MIND THE GAP



LIBRESFERA
Año 0. Número 03.
Noviembre de 2011.
www.libresfera.com

DIRECTOR
Vicente Pons

REDACCIÓN
hola@libresfera.com

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
publi@libresfera.com

DISEÑO ORIGINAL,
MAQUETACIÓN Y
CREATIVIDAD PUBLICITARIA
Ester Cañizares

ADMINISTRACIÓN
admin@libresfera.com

EDITA
DosDins - Estudio de diseño

Agradecimientos: a todos los entrevistados y colaboradores de la revista, y a todas las personas que apoyan el proyecto.

Autor fotografía portada:
NicoBZH.

Libresfera no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores y entrevistados, así como del contenido de los anuncios publicitarios u otros.

Este obra se publica bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-Compartir-Igual 3.0 España.

© 2011, Libresfera. Algunos derechos reservados.

www.libresfera.com



MÁS DERECHOS RESERVADOS, MENOS OPORTUNIDADES.

por Vicente Pons.

Muchas veces pecamos de sobre proteger nuestras obras o trabajos, y no caemos en la cuenta de que podemos estar perdiendo las oportunidades que realmente buscábamos al elegir este tipo de licencias libres.

Por ejemplo, en las licencias Creative Commons podemos elegir sobre que condiciones puede utilizarse luego nuestro trabajo. Solo bajo atribución, compartir-igual, sin uso comercial, o sin crear obras derivadas. Estas condiciones pueden combinarse, de forma que obtenemos la licencia que más nos conviene. Cada uno puede hacer lo que quiera con su trabajo, y ofrecerlo con las restricciones que mejor crea, esta en su derecho.

Pero quizás, si buscaba darle difusión a su obra, al aplicar cierto tipo de restricciones, este acortando sus oportunidades, por ejemplo: Una persona se dedica a escribir pequeñas historias, y decide aplicarles una licencia Creative Commons para ayudar a su difusión y que lleguen al mayor número de gente. Elige una licencia que no permite el uso comercial de su trabajo, pues no quiere que otras personas se lucren con su esfuerzo. Esta decisión ya le ha cerrado un montón de puertas. Si por ejemplo alguien tiene la genial idea de montar un libro que recopile pequeñas historias y sacar un beneficio de él, no podría utilizar nada de esta persona. Puede ser que luego este libro sea un éxito, y hemos perdido la oportunidad de dar a conocer nuestra obra, a nosotros mismos como escritores e incluso de ganar dinero indirectamente.

Es solo un ejemplo, pero debemos tener claro a que estamos renunciando cuando aplicamos una licencia u otra. En general, a más derechos reservados, menos oportunidades.

NUEVO SISTEMA DE ELIMINACIÓN DE GRASAS, LIMPIEZA Y DESINFECCIÓN PARA COCINAS INDUSTRIALES

¡ECOLÓGICA!

- **Ahorro de :**
Agua, energía, mano de obra, productos de limpieza.
- **LIMPIA SIN FREGAR:**
Filtros de campanas, sartenes, paellas, freidoras, parrillas, quemadores, cacerolas, rejillas de hornos, tablas de cortar y utensilios.
- **PRODUCTO BIODEGRADABLE Y NO TÓXICO**
- **REDUCE EL RIESGO DE INCENDIOS**
- **Ayuda a cumplir todos las normativas de limpieza:**
ISO 2000, ISO 22000, ISO 14001 y APPCC.



Sistema de Limpieza
RECOMENDADO
POR :



www.alfagranvia.es

Tel. 96 205 88 88
Mov. 626 381 701

CONTENIDOS OCTUBRE 2011

2 - EDITORIAL

- CONCURSO PORTADA Nº04 _06
- SORTEO CD _06

8 - OPINIÓN

- HOMENAJE A DENNIS RITCHIE _08

10 - ACTUALIDAD

12 - TECNOLOGÍA

- RICHARD STALLMAN _ 12
- IMÁGENES CON DERECHO A LA REUTILIZACIÓN _18
- DESARROLLA TU SITIO WEB CON ESTÁNDARES 3 _21
- MEJORES HERRAMIENTAS LIBRES DE VÍDEO _24

25 - CULTURA

- HELLO_WORLD! _ 25
- DIAGNÓSTICO CANALLA _ 29
- MIND THE GAP _ 33
- CREATIVOS CONECTA2 _ 36
- LEERLIBROSLIBRES.COM _ 38

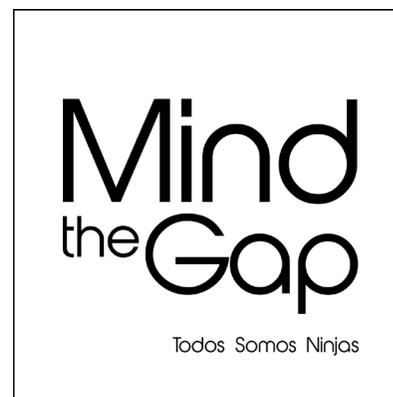
40 - Ocio

- PASATIEMPOS _ 40
- VIDEOJUEGO _ 41
- TIRA CÓMICA / ¿SABÍAS QUE... _ 42

ENTREVISTAS...



HELLO_WORLD! _ 25



MIND THE GAP _ 33



RICHARD STALLMAN _ 12



DIADNÓSTICO CANALLA _ 29



CREATIVOS CONECTA2 _ 36

¡CONCURSO!

Envía tu foto para que sea portada del número de Diciembre ¡Date prisa, tienes hasta el día 25 para participar!

Se elegirán las 3 mejores imágenes entre las 5 más votadas por los usuarios.

La fotografía ganadora será la portada de la revista del número de Diciembre. La segunda y tercera saldrán en el interior de la revista.

Más información, en: facebook.com/libresfera?sk=app_79458893817

¡SORTEO!

Pon en tu twitter:

"¡Participo en el sorteo de @libresfera de un CD dedicado por @cuestabajo! #sorteolibresfera "

Hasta el 13 de Noviembre, y podrás ganar el último CD de Cuestabajo, "La naturaleza del Alacrán", dedicado especialmente para ti. El día 14, se dirá el ganador.

Síguenos en:

www.libresfera.com



CONCURSO PORTADA
PRÓXIMO NÚMERO

HOMENAJE A DENNIS RITCHIE

Autor: Javier Marín.

Dennis Ritchie ha muerto ya hace un tiempo, muchos deben conocer la noticia y otros posiblemente ni siquiera sepan quien es. Muchos estamos aún acongojados y pensativos tras la muerte de quien es el padre de la base de todo lo que hacemos, nuestro abuelo y gran cerebro del mundo de la informática.

Muchos no sabrán quien es y aún deben estar algo tristes o sorprendidos por la muerte de Steve Jobs, que en paz descanse su alma y que terrible pérdida para el mundo de los gadgets y la tecnología. Pero Dennis Ritchie, quien dolorosamente ha pasado desapercibido frente a los ojos de miles de personas, y opacado por la sombra del archi afamado Jobs merece también su homenaje, éste es el mío, de Libresfera y espero que el de todos quienes lo leen.

El mundo libre es hermoso, la informática es parte del mismo y todos quienes usamos software libre sentimos algo nuevo cada día porque siempre hay alguien que crea algo nuevo. Dennis Ritchie era un trabajador de los laboratorios Bell y su legado es nada más



y nada menos que el lenguaje de programación C y Unix (Dennis Ritchie, co-creador de Unix junto a Ken Thompson). Historias van y vienen y los mitos no dejan de rodear al querido Dennis, quien se supone que creó el lenguaje C no por la necesidad de un lenguaje de programación más completo, sino por querer portar un sistema operativo a otras máquinas para poder jugar Space Travel, cosa que si es cierta, mucho de lo que hoy usamos se lo debemos a las ganas de jugar ese juego (xD).

No es por menospreciar a Jobs, quien revolucionó con sus ideas



el mundo de la telefonía y multimedia, claro que no, el merece un puesto indiscutible en el podio de los grandes, pero Dennis junto a otro puñado de genios merece estar en lo mas alto ya que sin el y su cerebro hoy no tendríamos Linux, ni Windows ni Mac, ni nada que dependiera de C o de Unix, sencillamente nuestra comunidad no sería nada sin las creaciones de Dennis y Ken. El mismo Torvalds lo dijo una vez, "mi trabajo se apoya en gigantes" y Ritchie es sin duda alguna uno de esos gigantes.

Todos le debemos algo y yo personalmente veo con mucho asombro su creación como una hazaña gigantesca. No solo me quito el sombrero ante tal genio, también hago reverencias ya que sin su legado, gente como yo y miles más

de informáticos no tendríamos lo que hoy tenemos, la oportunidad de crear.

Para mi Dennis siempre va a ser el más grande de este mundo de las computadoras, más que Torvalds, más que Jobs, más que todos, el junto a Ken Thompson serán siempre los padres de la profesión que amo y los abuelos del sistema y la comunidad que tanto aprecio, a el le debemos mucho y no podemos retribuirle más que con un gigantesco gracias. Las historias van y vienen, los héroes mueren, pero las leyendas jamás se extinguen.

Descansa en paz, Dennis Ritchie, tu leyenda y tu legado quedan marcados en todos nosotros.

@_nanodice_

OXCARS 2011, UN GRAN EVENTO DE CULTURA LIBRE

Artistas y personajes de todos los ámbitos de la cultura nacional e internacional participaron este pasado 27 de Octubre en Barcelona, en una gala con sorpresas de todo tipo para pedir que la cultura cese de ser pura mercancía en manos de los lobbies de las industrias culturales y de las entidades de gestión.



oxcars11.whois--x.net

FCFORUM 2011, REDES PARA UNA R-EVOLUCIÓN

El FCForum, que se celebró conjuntamente con la cuarta edición de los oXcars, es un encuentro de tres días para organizar respuestas a nivel internacional articulando un frente unitario que reúna las distintas soluciones, para que juntas se complementen y así construir una réplica común a las presiones que ejercen los lobbies de un sector de la industria sobre los gobiernos.



<http://fcforum.net>

2011.fcforum.net

SEGUNDA EDICIÓN DE BLENDERCAT



Este fin de semana pasado ha sido especialmente interesante

para los seguidores de la cultura libre, pues se han celebrado varios eventos en Cataluña sobre estos temas. En este caso hablamos de Blendercat, que ha tenido lugar del 28 hasta el 30 de Octu-

bre, y que ha reunido a muchos fans de Blender y la animación en 3D. Se busca fomentar y enseñar software libre relacionado con las imágenes generadas por ordenador, con la intención de

culturizar y concienciar sobre sus ventajas como herramienta de uso profesional.

blendercat.org

GUADALINFO, EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

Guadalinfo es una red de casi un millar de centros (la inmensa mayoría de ellos en Andalucía) de acceso a Internet, basada íntegramente en Software Libre, que da servicio a casi 600.000 usuarios y que participa activamente en infinidad de actividades de formación, inclusión social, alfabetización electrónica, participación ciudadana y un largo etcétera.



Fuente de la noticia: osl.ugr.es

FREE MUSIC NOW, MÚSICA LIBRE DE DERECHOS DE AUTOR

Un proyecto formado por un reducido grupo de compositores y que nace con la intención de ofrecer un servicio musical de calidad destinado principalmente a la sonorización de proyectos audiovisuales, publicitarios e internet.



El principal componente de free music projects es un catálogo propio de obras musicales libres de derechos de autor, que comercializadas bajo licencias royalty free permiten al usuario trabajar en sus proyectos de forma rápida y segura.

freemusicprojects.com

“ESCÁPATE DEL MALÉVOLO, LIBÉRATE: USA SOLO SOFTWARE LIBRE.”

Richard Stallman.

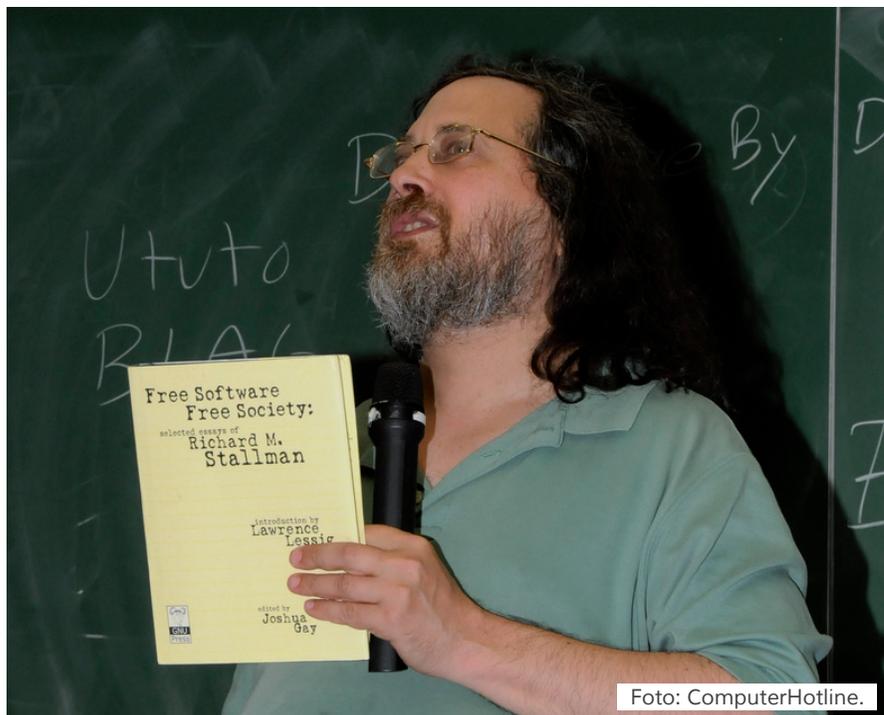


Foto: ComputerHotline.

Richard Stallman es una de las personas que más ha contribuido en el mundo de la informática. Es fundador del movimiento del software libre, gracias al cual existen actualmente multitud de aplicaciones que nos hacen la vida más fácil, y sobre todo, más libres.

A principios de los años ochenta anunció el proyecto GNU para construir un sistema operativo

libre, que años más tarde se completaría con el núcleo Linux, obteniendo el sistema operativo GNU/Linux. Inventó el concepto de copyleft, que fue utilizado en la licencia GPL y más tarde en muchas otras, como las Creative Commons. También promovió la creación de una enciclopedia libre, la GNUPedia, considerada un antecedente directo de la Wikipedia.



PaLaSSoS
seNSe frONTeReS
PaYaSoS
SIN frONTeRaS
CLOWNS
WITHOUT bORDERS

Ayuda Humanitaria
desde las Artes Escénicas

Ayúdanos a repartir sonrisas a quien más las necesita

¡Únete a Payasos Sin Fronteras!



© PSF/S. Rodríguez Niños y niñas refugiados en Kivu Norte, RD Congo. 2009

Hazte socio

WWW.CLOWNS.ORG

93 324 84 20

Estos son solamente algunos detalles su vida, fundador de la Free Software Foundation, organización sin ánimo de lucro con la que intenta difundir el uso del software libre por todo el mundo.

Ha sido un placer poder entrevistarle para este número de la revista, esperamos que disfrutéis con sus palabras.

Como "padre" del software libre y fundador de la Free Software Foundation, ¿qué opina de la situación actual? ¿esta ganando terreno el software libre al privativo?

Desde el comienzo de nuestra lucha, en 1983, hemos ganado mucho. Ya es posible hacer casi todos los trabajos comunes con un PC usando software libre. (El hueco principal es el CAD, el diseño de productos asistido por computadora, pero se está escribiendo un programa libre para el CAD.)

Pero el juego de Microsoft es poner obstáculos de inercia social en nuestro camino. Hay dispositivos que sólo Windows sabe manejar; no tienen drivers libres porque su modo de empleo es secreto. Microsoft y Apple regalan computadoras con software privativo a las escuelas, aprovechándose de ellas para imponer dependencia a los niños. En muchos países, el estado fomenta o exige que las

escuelas enseñen software privativo.

La tecnología cambia. Casi todos los teléfonos portátiles son computadoras; aunque en muchos el usuario no pueda instalar programas, en casi todos los casos la empresa de red de telefonía sí puede, de modo remoto. Entonces es un dispositivo para instalar programas, una computadora. Si la empresa cambia el software del teléfono, es capaz de convertir el teléfono en dispositivo de escucha que transmita toda la conversación en el cuarto sin cesar nunca. Para protegerse, el usuario tiene que usar software libre, pero no se vende ningún modelo capaz de funcionar sin software privativo instalado.

Hay una versión modificada de Android que es libre. Se llama Replicant. Pero sólo un modelo de teléfono es bastante conocido para hacer Replicant funcionar en él, y el firmware de radio queda privativo.

Queda mucha lucha para ganar nuestra victoria.

Están surgiendo otros muchos proyectos libres, ya no solo de software. Hay música libre, libros, cine, etc. ¿Qué piensa de esto? ¿debe ser toda la cultura libre, y no solo el software?

Opino que las obras de uso prác-

tico para hacer trabajos en la vida deben ser libres. Estas obras incluyen los programas de software, las recetas de cocina, las obras educativas, las obras de referencia, las tipografías para el texto, y otras.

En cuanto a las obras de arte, o opino que es obligatorio que sean libres. No estoy en contra de hacerlas libres, pero no insisto que sean libres. Lo que sí insisto acerca de las obras publicadas de arte es que sean compartibles: legalizar la práctica de compartir copias. También, el derecho de autor no debe durar tanto tiempo; propongo 10 años después del día de publicación de la obra. El remix, es decir combinar copias de trozos de varias obras para crear una obra totalmente diferente, también debe ser legal. El propósito legitimizador del derecho de autor es fomentar la crea-

ción de obras nuevas. Aplicarlo de manera a impedir el remix, es usarlo en contra de su propósito.

¿Cree que son necesarias las entidades de gestión de los derechos de autor?

No estoy por la eliminación total del derecho de autor. Si un autor o intérprete quiere contratar con una entidad para gestionar el derecho de autor de algunas de sus obras, en algunos tipos de casos, no estoy en contra. Pero el autor debe tener la opción de guardar cualquier obra fuera del control de la entidad, la elección entre varias entidades, y la libertad de lanzar una nueva. El monopolio del cual goza la SGAE crea un poder peligroso y no debe existir.

A estas entidades hace falta prohibirles que intervengan en la política. Su único papel debe ser de cobrar cuando sea correcto, luego



Foto: jonasob.

distribuir el dinero a los artistas.

El caso legítimo para gestión del uso de una obra de arte es para el uso comercial. Compartir copias (es decir, redistribuir copias exactas de manera no comercial) debe ser legal para cualquier obra publicada. Compartir es bueno, entonces atacar la práctica de compartir es atacar a la sociedad entera.

He propuesto un mejor sistema para apoyar a los artistas cuyas obras se comparten. Es recoger dinero por impuestos (no un canon) y repartirlo entre los artistas según la raíz cúbica del éxito de cada uno.

Véase: stallman.org/articles/internet-sharing-license.es.html

Lo propuse a la presidenta de Brasil, pero el asunto es igual en cualquier país.

Este sistema tiene tres ventajas comparado con el sistema actual, que prohíbe la práctica de compartir y apoya teóricamente al artista a través de la venta de copias:

0. No prohíbe compartir.

1. Todo el dinero va a los artistas. Con el sistema actual, las empresas guardan la mayoría y poco queda para los artistas.

2. Entre los artistas, favorece menos a las estrellas. El sistema actual enriquece a las estrellas mientras apoya muy poco a los artistas exitosos que no llegan a ser estrellas. Con mi sistema, el artista con más éxito recibe más, pero no enormemente más, y la mayoría del dinero sirve para apoyar a un mayor cantidad de artistas de éxito medio.

¿Qué pregunta no le han hecho nunca? ¿nos la contesta?

No puedo saberlo porque mi memoria no es tan buena.

Le agradecemos mucho este tiempo que nos ha dedicado, solo una última pregunta, ¿qué le diría a nuestros lectores para animarles a utilizar software libre?

Con el software hay sólo dos opciones: o los usuarios tienen el control del programa, o el programa tiene el control de los usuarios. Si los usuarios tienen unas libertades esenciales (véase gnu.org/philosophy/free-sw.html), tienen por lo tanto el control del programa, y lo llamamos "software libre". Si no tienen estas libertades, es el programa que tiene el control de los usuarios.

Pero alguien, el desarrollador o el dueño, tiene el control del programa, y con él, ejerce poder sobre los usuarios. Es decir, que el programa funciona como un yugo



Foto: Thomas Bresson.

para someter a gente. Lo llamamos "software privativo" porque priva de su libertad a los usuarios.

En muchos casos, el dueño se aprovecha de este poder para imponer funcionalidades malévolas: funcionalidades para vigilar a los usuarios, funcionalidades para restringir a los usuarios, y puertas traseras capaces de abusar a los usuarios. Windows, Mac OS, iPhone, iPad, Kindle, Flash Player tienen tales funcionalidades malévolas. El origen de esta injusticia es que el desarrollador tiene un poder que nadie debe tener.

Escápate del malévolos, libérate: usa sólo software libre.

Véase gnu.org/distros para la lista de las distribuciones GNU/Linux

que no contienen ni recomiendan software privativo.

Para apoyar el software libre en Europa, por favor adhieranse a Free Software Foundation Europe, fsfe.org, o participen en su trabajo.

También es posible adherirse a la Free Software Foundation, fsf.org, o participar en su trabajo.

Necesitamos tu apoyo.

FREE SOFTWARE FOUNDATION EUROPE:
fsfe.org

FREE SOFTWARE FOUNDATION:
fsf.org

LISTA DISTRIBUCIONES GNU/LINUX, SIN
SOFTWARE PRIVATIVO:
gnu.org/distros

DÓNDE ENCONTRAR IMÁGENES CON DERECHO A LA REUTILIZACIÓN

Autora: María Valiente.

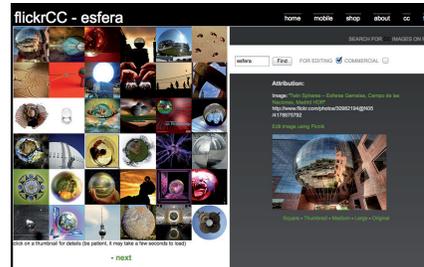
Cada día somos más los que publicamos contenido en Internet. Yo, particularmente, llevo siendo blogger más de cuatro años, y me he encontrado con la situación de no tener ninguna imagen de mi autoría que acompañase debidamente uno de mis textos. No tenemos por qué ser expertos fotógrafos o dibujantes, pero siempre nos gusta decorar bien nuestros artículos, posts, o incluso nuestros trabajos universitarios.

También nos ocurre que, conforme vamos generando contenido, vamos siendo más conscientes de que no nos gusta que se atribuyan nuestros méritos y utilicen nuestras obras sin citarnos. Y modificamos nuestra manera de pensar de hace unos años, cuando apenas conocíamos el significado de la palabra Copyleft. Nos empezamos a plantear que, si nosotros estamos ofreciendo nuestras ideas de manera gratuita, lo realmente justo es realizar una labor de equipo y utilizar la alternativa de las imágenes, vídeos, melodías y demás materiales con licencias Creative Commons.

Pero ¿dónde encontramos estos materiales? Es una pregunta que

nos hemos planteado en algún momento. Para aquellos que aún desconozcan un buen buscador, yo quería dar a conocer cuáles son mis tres fuentes principales para la búsqueda de imágenes con derecho a reutilización.

[Flickr CC Blue Mountains](#)



Esta web me la recomendó un antiguo compañero de trabajo y funciona a la perfección. Buscamos el concepto y nos da como resultado cientos de fotografías de Flickr que están etiquetadas con licencia Creative Commons, para que nosotros no tengamos que realizar ese trabajo. Una vez escogida la que más nos guste, simplemente la seleccionamos y nos abre Flickr. Lo que yo suelo hacer para cumplir con el reconocimiento al autor es incrustar el código HTML de dicha imagen. De esta manera, cuando mis lectores pinchan en la imagen incrustada

BLENDERCAT
A CALELLA

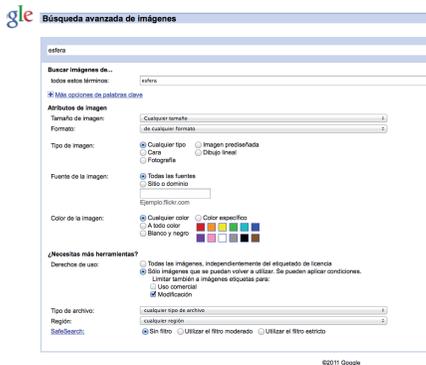
MASTERCLASS, TALLERS I CONFERÈNCIES

WWW.BLENDERCAT.ORG

APREN 3D PROFESSIONALMENT AMB PROGRAMARI OPEN SOURCE : BLENDER ÉS UN POTENT PROGRAMARI DE CREACIÓ 3D. CONSTITUEIX UN PAQUET INTEGRAT D'EINES, INCLOENT MODELATGE, ESCULTURA, ANIMACIÓ, SIMULACIÓ DINÀMICA, OMBREJAT I RENDER, I FINS I TOT POSTPRODUCCIÓ I EDICIÓ DE VÍDEO, A MÉS DE CONTENIR UN MOTOR DE CREACIÓ DE VIDEOJOCOS. DONADA LA SEVA NATURALSA DE PROGRAMARI OPEN SOURCE POT SER DESCARREGAT DE MANERA GRATUÏTA PER A UNA GRAN VARIETAT DE SISTEMES OPERATIUS. AQUESTA CIRCUMSTÀNCIA HA PERMES QUE EL DESENVOLUPAMENT DE LES SEVES EINES HAGI AVANÇAT DE MANERA MOLT NOTABLE EN ELS DARRERS TEMPS, PERMETENT QUE EL PROGRAMA ES POSI A L'ALÇADA DELS GRANS PAQUETS COMERCIALS PRESENTS EN EL SECTOR DEL 3D. APREN ARA BLENDER, UN DELS PAQUETS 3D AMB MÉS FUTUR EN LA INDÚSTRIA AUDIOVISUAL DIGITAL.

en mi blog, les abre directamente la imagen en Flickr y pueden ver toda la galería del artista en cuestión (porque, dicho sea de paso, estas fotos son todas verdaderas obras de arte). Podremos escoger entre las opciones de reutilización comercial o de reedición de imágenes. Se han marcado, además, el detalle de adaptar el sitio para uso desde dispositivos móviles.

[Google Imágenes. Búsqueda personalizada](#)

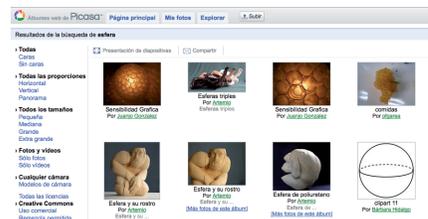


Como segunda opción, si realmente Flickr CC no cumple mis expectativas, pruebo suerte también con la búsqueda personalizada de Google Imágenes. Es tan sencillo como, una vez realizada la búsqueda en la sección de Imágenes de Google, activar la búsqueda personalizada y escoger la opción de reutilización. Tendremos la opción de uso comercial y de modificación. Volvemos a buscar, y ya podemos estar tranquilos de que estamos

usando imágenes con permiso de reutilización.

[Álbumes Web de Picasa. Búsqueda personalizada](#)

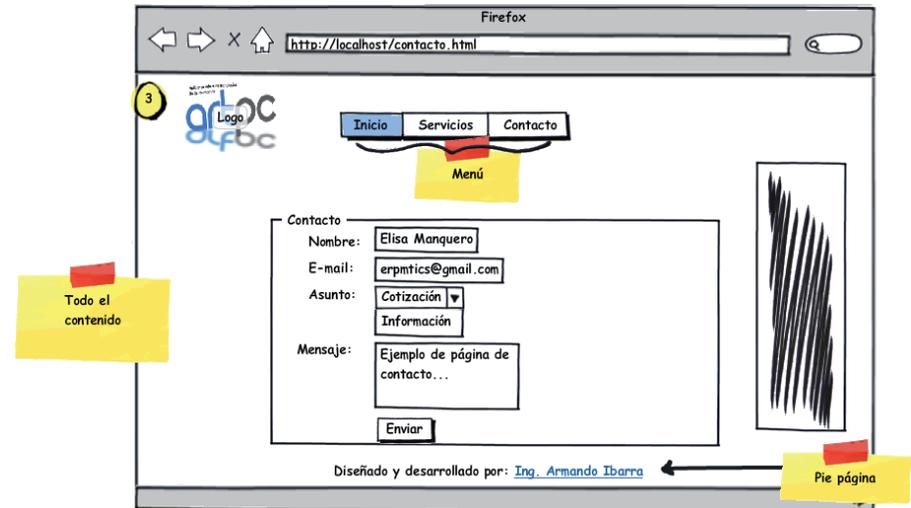
Explorando en los álbumes web de Picasa también podemos afinar la búsqueda, tal cual hagamos en Google Imágenes, y escoger entre las opciones Creative Commons, Uso Comercial y Remezcla Permitida. Muchos son los usuarios que han escogido la opción de subir las fotos a Picasa en vez de a Flickr, bien porque se suben automáticamente a través de Blogger o de Google+, bien porque no restringe al usuario básico a la vista de las últimas fotos subidas solamente, sino que permite 1GB de almacenamiento, fotografías de Blogger y Google+ aparte. Con esto quiero decir que vamos a encontrar un amplio catálogo fotográfico, la mayoría fotografías más personales que profesionales. Un punto de vista diferente que muchas veces es justo lo que andábamos buscando.



@dreamore85
 mariavaliategarcia.weebly.com

PARTE 3 . APRENDE XHTML 1.0 STRICT!
 DESARROLLA TU SITIO WEB CON ESTÁNDARES.

Autor: Ing. Armando Ibarra.



Bosquejo (MockUp) de página web de contacto.

Hace tiempo se anuncia la siguiente evolución de HTML, específicamente la versión 5. Comento esto ya que este cambio es radical, pero tiene muchas ventajas comparando las características de XHTML 1.0 y HTML 4. Con la versión 5 de HTML, los divs que vimos en la segunda parte, ya no serán necesarios, se podrá almacenar información en el lado del cliente (Navegador Web), animaciones sin Flash o JQuery, tags (etiquetas) especiales para vídeo, entre muchas otras cosas. Por lo tanto, invito a que investiguen

sobre HTML 5 y visualicen lo que pueden hacer con HTML. Bueno, comencemos con la parte 3 de XHTML. Esta vez les dejare de tarea crear las páginas de servicios, para que practiquen un poco. Pasaremos a la página de contacto la cual servirá para que los clientes puedan enviar un correo para pedir información. Cabe mencionar que solo crearemos la estructura y el contenido, ya que para que funcione se necesita un lenguaje de parte del servidor, que en mi caso recomiendo PHP.

El MockUp (Bosquejo) de la página de contacto se muestra en la imagen anterior.

Hay que recordar que siempre por estándar la cabecera, pie de página y menús deberían ser iguales que todas las páginas, por lo tanto lo único que cambia es el contenido del centro, en este caso un formulario de contacto. Por lo que hay nuevas etiquetas que aprender.

Entre las más importantes están:

- **form** -- Etiqueta principal para crear formularios.
- **input** -- Etiqueta para crear botones, checkbox, radios, etc.
- **Label** -- Título o leyenda de un campo de formulario.
- **fieldset** -- Para encerrar los elementos del formulario en una área.
- **legend** -- Título del fieldset.

Importante de mencionar es que la etiqueta **form** es la principal del formulario y esta encierra a las etiquetas de botones, listas, imágenes. También es muy importante esta etiqueta, en sus atributos específicos, no olvidar:

- **action** – Para indicarle la URL que procesara los datos.
- **method** – Método http que se

usara para enviar los datos del formulario.

Para finalizar el artículo les dejo el [código de la página de contacto](#) y el screenshot (captura de pantalla), para que la puedan [descargar](#) y analizar. Recuerden la tarea (página de servicios, ejemplo: reparación, lavado de ropa, mantenimiento).

Tip's:

- Usen para la tarea las listas no ordenadas (ul: li).

Enlace a código:
http://libresfera.com/recursos/ibarra/codigo_a3.zip

The screenshot shows a contact form with the following fields: 'Nombre:' with a text input, 'E-mail:' with a text input containing 'erpmtics@gmail.com', 'Asunto:' with a dropdown menu, and 'Mensaje:' with a large text area. Below the fields is a blue 'Enviar' button. The form is titled 'ERPmTics' and 'Contacto'.

profiles.google.com/armandoibarra1
armandoibarra1@gmail.com

Formación on-line

Próximos cursos:



Diseño de proyectos de educación ambiental

Abierto todo el año



Removiendo el asfalto

Propuestas desde la ecología y el feminismo para la movilidad sostenible

6 octubre al 24 noviembre



Sistemas de información geográfica para la defensa del territorio

29 septiembre al 17 noviembre



Ecología social

13 octubre al 15 diciembre



Periodismo ambiental

29 septiembre al 10 noviembre



Ecos urbanos

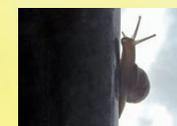
Ciudad, ecología y democracia participativa

3 octubre al 24 noviembre



Comunicación para movimientos sociales

29 septiembre al 10 noviembre



Decrecimiento: menos para vivir mejor

10 noviembre al 22 diciembre



Ecofeminismo

6 octubre al 17 noviembre



¿Qué aire respiramos?

Herramientas para el análisis de la contaminación atmosférica

10 noviembre al 22 diciembre



Comiendo utopías

propuestas prácticas desde la soberanía alimentaria y la agroecología

6 octubre al 23 noviembre



Agricultura urbana

10 noviembre al 22 diciembre

Información e inscripciones:
formacion@ecologistasenaccion.org
teléfono: 915 31 27 39

ECOLOGISTAS
en acción

<http://ecologistasenaccion.org/curso/on-line>

MEJORES HERRAMIENTAS LIBRES DE EDICIÓN DE VÍDEO



Seguimos con los tops de aplicaciones libres, y este mes le ha tocado a las herramientas para edición de vídeo.

VLMC



Empezamos con VideoLAN Movie Creator. De los creadores de VLC, famoso y seguramente mejor reproductor de vídeos, nos traen ahora también este editor multiplataforma. Es el proyecto más joven de los que hablaremos hoy, pero también el más prometedor. Ya lo podemos descargar de su página web: videolan.org/vlmc/

OpenShot



Es una herramienta, al igual que la anterior, muy sencilla y fácil de utilizar, con la que se consiguen muy buenos resultados. Es bastante completa en cuanto a efectos y transiciones, incluso incluye títulos animados 3D. Solamente esta disponible para el sistema operativo GNU/Linux.

openshotvideo.com

Kdenlive



Disponible para GNU/Linux y Mac OS X, este programa quizás es un poco más avanzado y complicado que los anteriores. Aunque cualquiera que tenga una mínima experiencia en este tipo de aplicaciones no tendrá ningún problema en utilizarlo.

kdenlive.org

Cinelerra



Es seguramente la única aplicación libre de este tipo que puede utilizarse en ámbitos más profesionales. Tiene una elevada curva de aprendizaje que no lo hace recomendable para todos los públicos. Pero una vez superada, tendremos en nuestras manos un programa potentísimo que nos permitirá hacer casi todo lo que imaginemos.

cinelerra.org

TRES DOCUMENTALES LIBRES SOBRE TRES LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN.

Hello_world!



De izquierda a derecha: María, Abelardo, Gustavo, Daniel y Frédérique.

'Hello World' es el primer mensaje que todo programador escribe en su pantalla, lo primero que uno aprende cuando empieza en este mundo de los unos y ceros, el primer éxito.

Pues con este título tan perfecto, Raúl Alaejos y los componentes de Ultra-lab (Frédérique, Abelardo y Gustavo), dan nombre a una serie documental sobre tres lenguajes de programación abiertos (Processing, Open Frameworks y Pure data) y las comunidades de creadores y profesionales de todo el mundo que colectivamente los han construido.

Los documentales estarán disponibles en Internet con licencia creative commons, y todos podremos disfrutar de ellos.

Nos parece un proyecto muy interesante y desde Libresfera os animamos a todos a participar y colaborar con ellos, difundiendo el proyecto, [financiándolo mediante crowdfunding](#), etc.

Tres documentales Creative Commons sobre tres lenguajes de programación abiertos y sus comunidades, "Hello_world!" no podría ser un proyecto más libre. ¿Cómo nació esta idea? ¿Qué más nos podéis contar sobre él?

Son la prolongación de un proyecto anterior en el cual una persona del equipo de [Ultra-lab](#) (Gustavo Valera) y el director de Hello world! (Raúl Alaejos) estaban involucrados, aunque sin pertenecer a Ultra-lab todavía. Este proyecto es "[Arduino. The documentary](#)".

La idea inicial que sostiene esos documentales proviene de nuestro entorno de trabajo y de nuestros intereses: estamos cerca de la cultura libre y a la creación digital como asesores técnicos, como gestores y como artistas. Por lo tanto, *Hello_world!* no es una mirada ajena sobre un fenómeno atractivo sino nuestra contribución.

Su objetivo es dar visibilidad a herramientas masivamente usadas pero poco conocidas que han y están cambiando los modos de crear, porque son libres y porque no están hechas por expertos. Son herramientas accesibles que democratizan el crear y afectan las posibilidades de la creación aumentándola, y a la vez debilitan las distinciones entre artista / diseñador / programador o técnico en las cuales se funda el mercado tradicional del arte y de la creación. Invierten también campos temporales inéditos como el tiempo real y favorecen la experimentación y el aprendizaje progresivo sin arrastrar el miedo a la complejidad que arrastra la programación "profesional". Y eso se ha hecho posible gracias a la elección de un régimen jurídico permisivo por parte de sus creadores y gracias a las comunidades en las cuales se debe el desarrollo de esos lenguajes.

Hoy en día, que tendemos a una monetización masiva de lo social y de lo creativo, decidirse por un aporte social libre de tanto valor además, resulta ser una decisión responsable que nos interesa destacar.

Actualmente estáis buscando financiación a través de Indiegogo, ¿está funcionando bien el crowdfunding y este tipo de plataformas? ¡Animadnos a todos a participar!

El crowdfunding depende mucho de la visibilidad que puedas tener. Las personas son generosas, pero es difícil mantener la atención en tu proyecto durante todo el plazo de su publicación. Lo fascinante es que no sabes nunca cómo las personas van a reaccionar a una de tus acciones de comunicación, pero dejas huellas y las personas las encuentran o no, a su ritmo. Eso es lo propio de lo digital y es lo bonito. Sin embargo, para un proyecto como *Hello world!* este tipo de financiación ha sido relativamente limitada, aunque ¡todavía nos quedan más de 2 meses!

Habéis estado en la última Campus Party Milenio, donde además ganasteis el premio como mejor proyecto creativo y social media, ¿qué tal la experiencia? ¿tenéis planeado asistir a próximos eventos para promocionar el proyecto?



Estuvimos muy contentos de poder participar y sobre todo, de conocer nuevos proyectos, experiencias y personas. El premio fue toda una sorpresa para nosotros, ¡no nos lo esperábamos en absoluto! No lo hemos planificado todavía, pero seguro que participaremos en las próximas Campus Party.



Campus Party Milenio.
Foto: Ester Cañizares.

¿Qué pregunta no os han hecho nunca, y os gustaría que os hicieran? ¿nos la contestáis?

¿Dónde os gustaría que se difundiera? ¿Qué tipo de públicos os gustaría alcanzar? ¿El destino ideal de Hello world!?

Nos gustaría que se difundiera entre el público menos experto posible, que entre las aulas y en el día a día de todos o por lo menos de muchos. Nos gustaría que frente a las imágenes de fracaso de los pueblos y del sentimiento de impotencia, las imágenes de creaciones tan positivas que em-

poderan a las personas se impongan.

Los entrevistados, hasta ahora (risas), han sido todos muy simpáticos e interesados en el proyecto, y algunos, como Casey Reas, Golan Levin, Zachary Lieberman, Hans-Christoph Steiner han sido y siguen estando particularmente involucrados.

El destino ideal de Hello world! sería todos los sitios, todas las personas. Fuera de esa ambición, nos interesaría particularmente que *Hello world!* saliera de su comunidad natural para encontrar públicos mediadores como los profesores, alcanzar entornos profesionales de programación, tocar personas que ignoran por completo ese tipo de profundos cambios.

Una última pregunta que seguro mucha gente esta esperando, ¿cuándo podremos disfrutar de los documentales? ¿Tenéis planificado estrenar los tres a la vez?

Los documentales saldrán a lo largo del año 2012. El primero será Processing, seguramente alrededor de abril.

FINANCIA A HELLO_WORLD!
indiegogo.com/Hello-world-Three-documentaries-on-open-programming-languages

BLOG DE HELLO_WORLD!
helloworlddocus.wordpress.com

“MANTENEMOS NUESTROS TRABAJOS DE 8 O 10H COMO CUALQUIER PERSONA.”

Diagnóstico Canalla.



Como ellos mismos cuentan, la historia empezó cuando tomaron el tren que les llevaría a su primer trabajo de estudio “La estación de las Mentiras”. De estación en estación, este grupo Barcelonés se recorrió toda España, compartiendo su música y trepidante directo.

Después llegarían dos discos más, “Cucarachas” y su reciente “El lunes lo dejo”. Los tres disponibles bajo licencia creative commons, y que todo el mundo puede encontrar en Internet. Recomendamos que los descarguéis, son gratis y de una calidad excelente. Si os gusta la música, el rock más concretamente, ¡no os los podéis perder!

Con vuestro último disco, "El lunes lo dejo" que vio la luz en agosto, ya son tres los que habéis editado, ¿os superáis con cada disco! ¿Cómo valoráis esta experiencia? ¿Habéis tenido muchas dificultades para llegar hasta donde estáis hoy?

Cada disco es una historia diferente, para un grupo humilde como nosotros es muy complicado, con los años hemos aprendido que es mejor interiorizar todo lo que tiene que ver con la banda en la propia banda o gente del entorno.

La experiencia siempre es fantástica, cada disco contiene todo aquello que te vas guardando a nivel personal y siempre es una gran ilusión poder plasmarlo y compartirlo con la gente. Luego la gratificación te la vas encontrando a medida que lo vas defendiendo. Es muy bonito recibir las muestras de cariño del público y motiva mucho cuando sientes que el contenido gusta a la gente y así te lo hacen saber.

Respecto a las dificultades, hemos pasado tantas que se hace complicado hasta resumirlas, no es un camino nada fácil y a menudo frustrante. Vivimos el rocanrol como cualquier grupo grande, mantenemos nuestros trabajos de 8 o 10h como cualquier persona. Llevamos tres discos, casi

8 años de vida, muchos conciertos, hemos pasado por discográficas, trabajado con promotoras, aparecido en varias ocasiones en los principales medios de rock del país y del extranjero. De vez en cuando nos han nombrado como uno de los grupos a ser referencia, pero siempre hemos tenido la misma suerte a la hora de contar para festivales importantes y a la hora de la verdad nunca nadie nos ha tendido una mano. Y no hemos parado de ver bandas nuevas tener esas mismas oportunidades sin tan siquiera tener un disco en el mercado ni presencia en los escenarios, pero seguiremos luchando porque realmente es algo que sentimos, para nosotros el rocanrol es un estilo de vida, no es ni una moda ni una afición.

¿Cómo descubristeis las licencias libres para vuestra música? ¿Qué ventajas e inconvenientes os han supuesto? ¿En algún momento os habéis planteado otro modelo de distribución?

Descubrimos las licencias libres casi al mismo tiempo que descubrimos Jamendo y empezamos a desencantarnos con el mundo discográfico y todo lo que tiene que ver con él. Inconvenientes no nos ha supuesto ninguno, ventajas sin embargo todas las que podáis imaginar. Hemos tenido muy buenas oportunidades gracias a

que siempre se nos ha relacionado con el mundo de licencias libres, de hecho hemos participado en festivales de apoyo a la causa y llevamos la bandera con orgullo.

¿Qué pregunta no os han hecho nunca? ¿nos la contestáis?

Ahora que lo dices, la misma pregunta que nos estáis haciendo ahora vosotros y la contestación es que nunca nos han hecho esa pregunta (risas).

Fuera de bromas, me viene a la cabeza una ¿habéis tenido alguna colaboración de referencia en



alguno de los discos? por supuesto que si, de la gente que queremos y con la que hemos compartido experiencias.

Finalmente, os deseamos mucha suerte con vuestro disco, y os pedimos que animéis a nuestros lectores a escucharlo. ¿Qué van a encontrar en "El lunes lo dejo"? ¿cuándo y dónde podremos escucharlo en concierto próximamente?

Recientemente recibíamos una crítica del disco en la que se decía que es claramente una evolución coherente de la banda a mejor y en todos los sentidos. Creemos que es un disco mucho más intimista que los anteriores, más fresco tanto musicalmente como en su sonido y que queréis que

os digamos más, preferimos que juzguéis por vosotros mismos. Podéis escuchar y descargar los tres discos en el portal de música libre jamendo.com. Entre ellos, "El lunes lo dejo", a través del siguiente enlace:

www.jamendo.com/es/album/99553

Respecto a los conciertos, actualmente y después de presentar en Barcelona, Madrid y Valencia, estamos gestionando fechas para Zaragoza, Pamplona, Galicia, y cerrando la participación en un festival solidario. Os mantendremos informados a través de nuestra página web:

www.diagnosticocanalla.com

diagnosticocanalla.com
jamendo.com/es/album/99553



"EN VENEZUELA, EL PROCESO DE GRABACIÓN REQUIERE UNA ALTA INVERSIÓN."

Mind The Gap.

Buscando en Jamendo, descubrimos por fortuna a este grupo, y como sabemos que muchos de nuestros lectores son de América Latina y no habíamos entrevistado todavía a ningún grupo de música de allí, nos animamos a

entrevistarlos. Os presentamos a Mind The Gap. Son unos chicos Venezolanos que han grabado su primer EP desde casa "Todos Somos Ninjas", un buena mezcla de generos Brit-Rock / Indie, esperamos que lo disfruten.

Mind
the Gap

Todos Somos Ninjas

Vuestro disco "Todos somos Ninjas", lo habéis grabado en casa y ¡suena genial! ¿Qué os hizo falta para ello? ¿Cómo valoráis esta experiencia?

Primero que nada, ganas de mostrar tu trabajo sin depender de una gran producción o de un estudio de grabación costoso. En Venezuela el proceso de grabación requiere de una alta inversión y eso es lo que frena a muchas bandas. En el aspecto técnico el proceso comienza con escribir las baterías en Guitar Pro para luego "samplearlas" con el plugin EZ Drummer, dándole el sonido realista a las baterías. Luego para grabar y mezclar el resto de los instrumentos y voces utilizamos un software llamado Adobe Audition. Por último, para darle el toque mágico procesamos el archivo con T-Racks y obtenemos la versión "masterizada" del tema.

Grabar en casa resulta ser mucho más cómodo, los estudios cobran por hora y es una presión que genera errores, los cuales son fácilmente arreglados desde casa. Con todo el tiempo del mundo y la facilidad de atrapar un momento de creatividad. Vale decir que el EP "Todos somos Ninjas" es un trabajo provisional mientras solucionábamos lo financiero, ya que desde casa es mucho más económico.

Nos ha comentado un colaborador que es de Venezuela, Nano, que allí la gente tiene mucho desconocimiento sobre las licencias libres, ¿Creéis que es cierto? ¿Como veis el panorama de la música libre en Venezuela?

¿Licencias libres? ¿Qué es eso? Bueno, después de "googlear" el término quedamos igual. En Venezuela surgir con un producto de alta calidad, como anteriormente dijimos, es muy costoso y a cualquier banda que esté surgiendo le conviene una distribución y promoción masiva de su música por lo tanto la licencia libre sería lo ideal.

¿Qué pregunta no os han hecho nunca, y os gustaría responder? ¿nos la contestáis?

¿En qué parte del extranjero les gustaría tocar y bajo qué condiciones aceptarían la invitación?

Cualquier parte del mundo, especialmente en Europa ya que el género Brit-Rock / Indie que tocamos nace allá y sería interesante mostrar a Europa el indie hecho por Latinoamericanos.

Condiciones, vaya, que con las ganas que tenemos ¡hasta nos pagaríamos el pasaje!

Por último, animaos a seguir en el mundo de la música, y preguntar ¿Tenéis en mente otro disco? ¿para cuando?

Claro que sí, tenemos en mente grabar finalmente un disco de estudio que estaría saliendo para el año que viene, si no se acaba el

mundo, sin embargo, EP's como "Todos somos Ninjas" mucho antes, y temas nuevos constantemente. ¡Muchas gracias!



Foto: Carla Márquez.

@MTGvzla
soundcloud.com/MTGvzla
[jamendo.com/es/artist/Mind The Gap \(Venezuela\)](https://jamendo.com/es/artist/Mind%20The%20Gap%20(Venezuela))

“NADIE DEBE LUCRARSE DE UN MEDIO QUE SE DEDICA A INFORMAR SIN ANIMO DE LUCRO.”

Creativos Conecta2.



En el número anterior ya hablamos de ellos, y para que los conozcáis un poco más, hemos hecho la siguiente entrevista:

¿Qué podéis contarnos sobre Creativos Conecta2? ¿Cómo nace este proyecto y que objetivos tiene?

Creativos Conecta2 es un programa de televisión online sobre cultura libre que nace de la necesidad de dar un valor añadido a esta variante de la cultura. Cuando estaba terminando mis estudios de Producción Audiovisual decidí entregar este proyecto para un trabajo de fin de curso y gustó mucho la idea entre todos mis compañeros y profesores, así

que lo hice realidad. Los objetivos de este programa son muy claros, promover la cultura libre y el uso de licencias de creación libre (creative commons, copyleft...) destacando proyectos que utilicen este tipo de licencias.

Una pregunta difícil, ¿pensáis que el uso de licencias libres se irá masificando con el tiempo? ¿O por el contrario veis demasiados obstáculos?

Nosotros tenemos bien claro que el uso de este tipo de licencias se irá masificando con el tiempo y de ahí la necesidad de que exista un medio informativo audiovisual como nuestro programa. Cada vez son más los creadores que

deciden proteger sus obras con un valor añadido para la sociedad, compartirla y permitir un uso de ella (mas o menos restrictivo) y eso lo podemos comprobar ya que siempre disponemos de material de sobra para realizar nuestro programa, que está teniendo una emisión semanal.

¿Por qué elegisteis una licencia Creative Commons para vuestro proyecto? Y más concretamente, ¿por que una licencia BY-NC-SA (reconocimiento, no comercial y compartir igual)? ¿Qué ventajas os ofrece frente a otras menos restrictivas?

Evidentemente el contenido de nuestro programa es pro cultura libre y nos decantamos por las creative commons porque son las más conocidas por todos. Decidimos usar la licencia más restrictiva que proporciona creative commons porque gran parte del material con el que trabajamos también tienen este tipo de licencia y porque creemos que nadie debe lucrarse de un medio que se dedica a informar sin animo de lucro.

¿Qué pregunta no os han hecho nunca? ¿nos la contestáis?

Una pregunta que nunca nos han hecho es como conseguimos una financiación para nuestro programa. La verdad es que este programa no tiene financiación alguna ya que es muy complicado conseguirla. Por un lado, no exis-

ten ayudas de ninguna institución pública que apoyen este tipo de proyectos y por otro lado, la publicidad en Internet como medio de financiación nos proporcionaba más desventajas que ventajas. Estamos pensando en buscar una financiación por medio del crowdfunding y cuando esté todo listo tendréis más noticias de como formar parte de la producción de Creativos Conecta2.

Habéis terminado hace muy poco la primera temporada de CC2, ¿cuándo podremos disfrutar de la segunda? ¿Qué sorpresas y novedades nos esperan?

Para la segunda temporada todavía no tenemos una fecha definitiva, será dentro de poco y os mantendremos informados de la evolución de todos los preparativos. Como habréis podido comprobar en el vídeo de despedida contaremos con colaboraciones muy importantes de parte de Barcelona Creative Commons Film Festival, SafeCreative, DreamAddictive y Qomun.com. También contaremos con nuevo diseño web y nuevas cabeceras para el programa y la sección “últimas noticias” de la web será actualizará con más regularidad por medio de unos vídeo minutos informativos sobre la actualidad más importante respecto a cultura libre.

creativosconecta2.tv

Autor: Mario Spina.

“Somos lo que hacemos para cambiar lo que somos” [Eduardo Galeano en *El mundo patas para arriba*].

A día de hoy cada vez son más las personas que buscan contenidos de calidad a través de la web, algunas veces lo consiguen pero muchas otras no, ya que muchos de esos supuestos contenidos son publicaciones de dudosa procedencia y escasa calidad.

Observando esta tendencia, e investigando sobre cómo se producen los cambios, en esta nueva manera de interactuar con la cultura, hemos desarrollado un nuevo concepto a la hora de leer: [Leer Libros Libres](#).

Leer Libros Libres es una plataforma de contenidos en formato digital (pdf), bajo licencia Creative Commons (CC) [\[E\] Atribución-No Comercial Compartir Obras Derivadas Igual 2,5 Argentina](#), salvo mención expresa del autor. Esto permite al lector -de forma completamente legal- compartir estos archivos con quien desee, y las veces que quiera. También autoriza la producción de obras derivadas, siempre y cuando el



Mario Spina. Foto: Federico Losada.

trabajo final sea publicado bajo la misma licencia y sea sin fines comerciales.

La plataforma se desarrolla -y será mantenida y actualizada- mediante el uso de software libre, sobre sistemas operativos GNU/Linux.

Después de más de una década publicando contenidos sobre diseño, hemos decidido trabajar en esta propuesta de contenidos libres, donde los lectores puedan encontrarlos en formatos libres y gratuitos, producidos por autores que creen en la democratización del conocimiento y la libertad cultural. Nació como una sección de [redargenta](#) para luego ganarse su espacio propio en la web.

Cómo funciona

Es fácil, es libre y es gratis.

La plataforma generará contenidos, y publicará los producidos por otras editoriales, colectivos o instituciones, en formato de libro digital. El elegido es PDF, por ser un estándar en la industria de los contenidos digitales, y por darnos la posibilidad de leer el libro en cualquier computadora, sin importar el sistema operativo, y de forma totalmente gratuita.

Desde este [link](#) se pueden descargar programas libres que sirven para leer archivos .pdf.

Los libros publicados podrán ser descargados de forma completamente gratuita, desde cualquier dispositivo conectado a Internet.

Ofrece la posibilidad de publicar obras sobre diseño, arte y cultura, sin límites de páginas ni cantidad de colores. Los archivos pueden incluir además vínculos a enlaces externos (páginas de Internet), y la posibilidad de búsquedas dentro de su contenido.

¿En qué se benefician los autores?

Cuando un docente, un investigador, un artista o un profesional piensa en publicar un libro, generalmente lo hace motivado por la inquietud de que su obra vea la luz, que sea publicada y, fundamentalmente, que sea leída. Justamente esto es lo que propone-

mos, la edición de libros para que sean leídos.

Todos sabemos que muchísimas veces las obras publicadas quedan en las estanterías de los depósitos, o de las librerías, y que para que una obra en formato libro impreso vea la luz, hace falta una inversión económica, y ésta recae muchas veces en los bolsillos del autor, ya que para las editoriales es imposible publicar todas las propuestas recibidas.

Leer Libros Libres fue desarrollada para que el autor no tenga que realizar ninguna inversión, ya que al ser pensada como una plataforma libre, asegura la gratuidad tanto para el autor, como para el lector.

El beneficio que recibe el autor, es la posibilidad de ver su obra publicada y al alcance de lectores de todo el mundo, con la consiguiente difusión de su trabajo, poniendo a disposición de la Comunidad sus conocimientos.

Creemos en la cultura libre, y trabajamos por ella.

Para consultas, comentarios o aportes, por favor escribir vía correo electrónico a Mario Spina (editor): spinamario@riseup.net

leerlibroslibres.com.ar

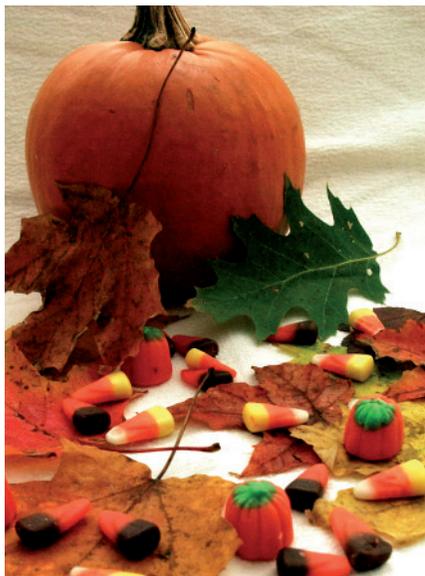
SUDOKU

	7				3		2	8
		9	6			1		
	1			2	9		6	3
	8	4	7					6
1	6	7				5	8	4
9					6	2	1	
8	3		2	6			7	
		1			4	8		
7	4		3				5	

Nivel: Fácil.

*Soluciones en el próximo número.

BUSCA LAS 7 DIFERENCIAS



Autor de la fotografía original: earl53.

The Battle for Wesnoth



Es un juego de estrategia por turnos con ambientación fantástica y algunos toques de rol. Todo fan de este genero no debería perderse, le esperan horas y horas de diversión.

Wesnoth es un fantástico mundo en el que tendremos que dirigir a uno de los bandos a través de las 13 campañas que se pueden jugar con varios niveles de dificultad. Además se pueden descargar fácilmente nuevas campañas creadas por otros jugadores.

No tiene espectaculares gráficos tridimensionales con multitud de texturas, pero si dejamos esto de

lado y seguimos jugando un poco más, quedaremos cautivados y no podremos dejar de jugar. Son gráficos sencillos pero para nada deficientes. Se usa un modo gráfico plano bidimensional que es muy atractivo para la vista y lleno de colorido.

Es un juego libre, disponible bajo licencia GPL y para multitud de plataformas (GNU/Linux, Windows, Mac OS X, etc). Dadle una oportunidad, estamos seguros de que no os arrepentiréis. ¡A descargar se ha dicho!

wesnoth.org

TIRA CÓMICA



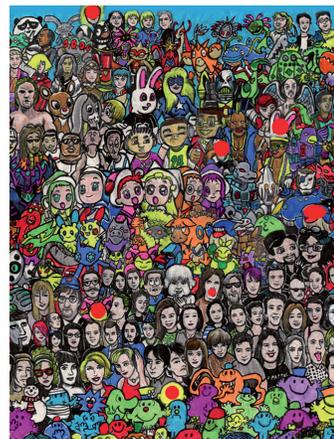
¿SABÍAS QUE...

... Linux usitatissimum, es el nombre de las semillas de Lino, buenas para el corazón, el tránsito intestinal y alivian los síntomas de la menopausia.

... una organización benéfica del Reino Unido conocida como Raspberry Pi, al cargo de David Braben, se ha propuesto crear un ordenador de tan solo 15 libras (25 USD, unos 17 Euros), del menor tamaño posible. (Noticia: microlinux.es/2011/05/pc-de-bolsillo.html)

SOLUCIONES DEL NÚMERO ANTERIOR:

9	4	7	8	6	1	2	5	3
2	1	8	4	5	3	6	7	9
5	6	3	7	9	2	8	1	4
1	9	4	2	7	6	3	8	5
7	8	2	3	4	5	9	6	1
6	3	5	9	1	8	4	2	7
3	5	6	1	2	4	7	9	8
4	7	1	6	8	9	5	3	2
8	2	9	5	3	7	1	4	6



Autor de la imagen original: Lord Jim.



¡Todo para tu fiesta!

unMardeilusiones



unmardeilusiones.com

Estudio de diseño

hola@dosdins.com



Diseño y programación Web.

Diseño de Logotipos

Identidad corporativa

Retoque fotográfico

Diseñadores de esta revista:

LIBRESFERA
TU REVISTA LIBRE

dosdins.com