

# DIGITALIZACION EUTOPICA

## 0/ REFLEXIONAR

Distopías y eutopías digitales

## 2/ LICENCIAR

Por unos bienes comunes digitales

## 3/ DIFUNDIR

Medios y criterios comunicativos

## 1/ CREAR

Inventos respetuosos y diversidad humana

# CREAR

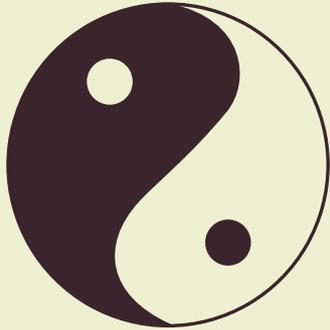
## Inventos respetuosos y diversidad humana

- Inventos digitales
- Escoger herramientas
- Programas locales
- Accesibilidad web: concepto
- Accesibilidad web: prácticas
- Lenguaje y representación
- Recursos

# INVENTOS DIGITALES

No todos son iguales...

**Hardware:** teclado, ratón, etc. Parte física.



**Software:** programas. Parte abstracta, código

## Máquinas, programas y diseño

Familias de sistemas operativos (SO), lenguajes de programación, software local, web y apps, programas de creación, orfebrería web.

**Acto de fe  
vs. Auditoría**

# ESCOGER HERRAMIENTAS

A quién pertenece, cómo se construye, por qué o para qué se ha creado

## Gobernanza

¿De quién es?  
¿Quién manda?



Respetuosa

Gobernanza  
Horizontalizada

Modelo de negocio  
Autosustentable

Licencia auditable

Diseño ético

Gobernanza  
Jerarquizada

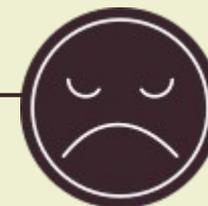
Modelo de negocio  
Datos usuarias/das

Licencia privativa

Diseño publicitario

## Neg-ocio

¿Tiene ánimo de lucro?  
¿Cómo genera dinero?



Irrespetuosa

## Diseño

¿Es libre o auditable? ¿Cómo está diseñada?

# PROGRAMAS LOCALES

Autonomía digital y creatividad humana

**LibreOffice** - Ofimática

**Inkscape** - Dibujos vectoriales

**GIMP** – Edición de imágenes

**Tenacity** - Edición de sonido

**Kdenlive** – Edición de vídeo

**Krita** - Pintura digital

**Blender** - Animación

**Scribus** – Maquetación

**Darktable** - Fotografía

**Snap!** - Programación visual

Local: lo instalas **en tu máquina** vs. Web: accedes **por navegador**  
Más nebulosa que nube: árbol de ficheros...

# ACCESIBILIDAD WEB: CONCEPTO

Llegar “a todo el mundo”...

- 1) Percibir
- 2) Comprender
- 3) Navegar
- 4) Interactuar
- 5) Contribuir

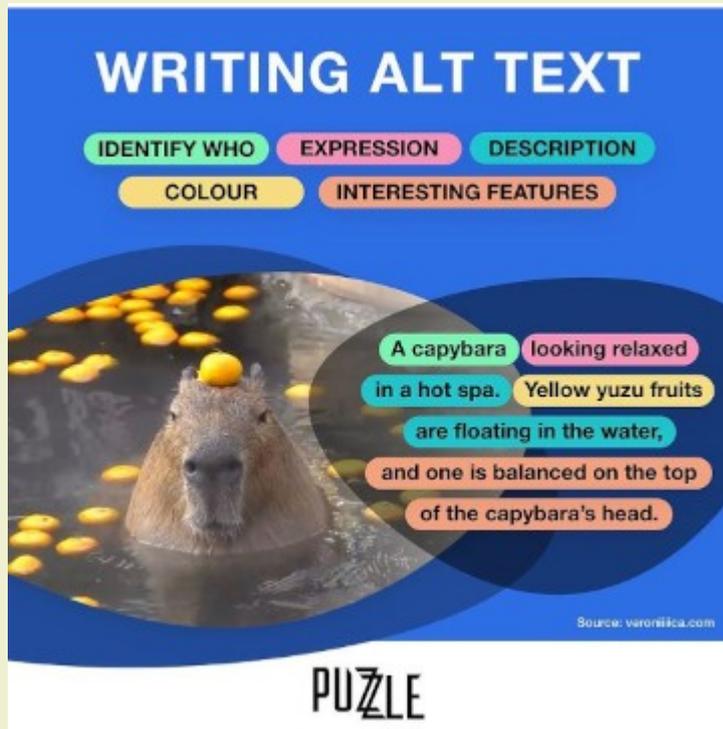
**Tipologías diversas:** vista, oído, miembros, cognitivo. Puntual o no, edad.

**Tecnologías asistidas:** W3C-WAI guías para contenido. Software, reproductores, navegadores

**¡Imprescindible para muchas, útil para todas!**

# ACCESIBILIDAD WEB: PRACTICAS

Por defecto, como parte del diseño



- Estructura del contenido
- Contraste de los colores
- Tamaño e interlineado
- Descripción multimedia
- Transcripción de audio
- Subtitulado de vídeo

# LENGUAJE Y REPRESENTACION

Incluir y visibilizar diversidades

**Estereotipos y prejuicios:**  
racismo, xenofobia, género,  
salud y capacidades.

**Personas no-binarias:**  
femenino plural, desdoblaje,  
neutros -e /-i (no x o @), neutro  
(os damos la bienvenida),  
pronombres, “dead names”.

En soportes audiovisuales, como  
imágenes o vídeos, podemos ser  
más inclusivas en cuanto a la  
representación gráfica humana:  
colores de piel, edades, atuendo,  
volúmenes, funcionalidades, etc.

**¡Celebremos edades,  
cuerpos y afectos!**

# RECURSOS

- Orientaciones para el empleo de un lenguaje inclusivo
- Video y curso de Accesibilidad web
- David Revoy y el porqué el código libre y abierto importa
- Sistemas Operativos y programas de creación
- Vídeos de Krita y Blender
- Tutorial interactivo Markdown

**Explora recursos**

# CDE 1 Crear (es)

2024 por komunikilo.org bajo licencia CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Idea, diseño y redacción: Rita Barrachina

Creado con LibreOffice Impress sobre Debian

Tipografías OFL: Bebas y Liberation Sans

Descargar pdf: <https://komunikilo.org/presentacion/cde-1-crear.pdf>

Descargar código fuente: <https://komunikilo.org/presentacion/cde-1-crear.odp>