



**COMUNIDADES EN RED**  
**GESTIÓN COOPERATIVA EN INTERNET**

(6 créditos)

Jesús González Barahona  
Andoni Alonso

## 1. Introducción

Se tratará de ofrecer una comprensión, desde el usuario, de la noción de “obra libre” y las consecuencias que tiene desde el punto de vista tecnológico, económico, social y ético. Se plantea así una dialéctica entre la producción de átomos y la producción de bits (Negroponte) pero de una manera más profunda y significativa, aludiendo a aspectos fundamentales como la economía y la ética. En realidad esta dialéctica entre bits y átomos tiene ya una historia basada en la relación productiva del consumidor con la mercancía, cosa que se acentúa con los bienes digitales. Así ya en 1984 Alvin Toffler acuñaba el término “prosumidor” que intentaba unir tanto al consumidor como al productor señalando la dificultad de establecer una línea clara entre una actividad y otra. Sin duda la aparición de las así llamadas TICS ha supuesto una porosidad aún mayor entre los dos campos. Por otro lado algunos autores como Weber y von Hippel indican que precisamente esta porosidad es un ingrediente básico para la innovación desde el punto de vista social.

## 2. Planificación

El seminario se desarrollará durante los meses de noviembre y diciembre.

	Martes	Jueves
1 semana	<p>Obra libre (2 horas)</p> <p>Conceptos clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bits versus atomo</li> <li>• Innovación social</li> <li>• Obra libre</li> </ul> <p>Herramientas para usar: iOS y Android Tras una sesión magistral y debate (1,5 hh) se enseñará en qué se diferencia una plataforma iOS y Android</p>	<p>Comunidades de desarrollo en colaboración (2 horas)</p> <p>Conceptos clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prosumidor</li> <li>• recursividad</li> <li>• ética de la “peer production”</li> </ul> <p>Herramientas: wiki</p> <p>La wiki se utilizará para subir los proyectos que serán discutidos on-line y luego sometidos a escrutinio</p>
2 semana	<p>Diseño tecnológico (2 horas)</p> <p>Conceptos clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ordenador de propósito general</li> <li>• cloud computing</li> <li>• criptografía y TOR</li> </ul> <p>Producción de vídeos breves como screencasts</p>	<p>Públicos activos y activistas (2 horas)</p> <p>Conceptos clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• adopción tecnológica</li> <li>• apropiación tecnológica</li> <li>• empoderamiento tecnológico</li> </ul> <p>Herramientas: vídeos, móviles</p>
3 semana	<p>Además de las lecturas, se trabajará en grupos el tema del concepto de obras libres, realizando una o varias presentaciones sobre el tema, más unos videos muy cortos sobre algún aspecto específico (por ejemplo: ¿cuál es el principal efecto para los autores de la producción intelectual libre? Una vez realizados se podrían visionar y comentar algunos (el resto se podrían seguir comentando off-line)</p> <p>Redacción proyectos grupales (3-5 personas) sobre los diversos temas tratados; 5pp más video (5 min.)</p>	

	<p>Los proyectos recibirán los comentarios de todos. Los responsables del módulo les mostrarán formas razonables de mejorarlo, así como lecturas que deberían hacerse hasta la versión definitiva.</p> <p>Tutores revisan lo escrito</p> <p>Alumnos incorporan/discuten sugerencias</p>
4 semana	<p>Se espera que todos los estudiantes hayan visto todos los videos de los proyectos grupales. Habrá votaciones, y proceso de toma de decisión para identificar al proyecto en el que vamos a trabajar colectivamente. A continuación todos haremos en equipo el prototipo del proyecto elegido, dividiéndonos en tres grupos de trabajo. La finalidad es doble: aprender a trabajar en equipo</p>
5 semana	<p>Privacidad y empoderamiento</p> <p>Se tratará de ser capaces de utilizar sistemas criptográficos, utilizar el TOR, redes alternativas como Status.net o Diaspora</p>

### 3. Evaluación

Se computarán la cantidad y calidad de intervenciones, aplicando el temario y las reflexiones desarrolladas individual y colectivamente. Se valorará el desarrollo e incorporación de aportaciones ajenas al proyecto del alumno así como su colaboración en los proyectos de los compañeros.

Esta actividad se materializa en:

Participación presencial y virtual (50%)

Proyectos grupo (25%)

Presentaciones en video (25%)

### 4. Temario y bibliografía recomendada

Se van a emplear obras de referencia y enlaces que pueden considerarse ya clásicos de estos temas. Aunque sería recomendable la lectura completa de las obras, se ha dividido de acuerdo con los temas que componen la asignatura. Durante el desarrollo del módulo, podrán proponerse otras lecturas complementarias.

## 1) Obra Libre

Definición obra libre: <http://freedomdefined.org/Definition/Es>

Esta definición debería ser el punto de partida para entrar en esta asignatura del curso. Se propone así como una ente otras muchas y sería interesante compararlas entre sí. Los enlaces en esta página permiten ampliar la información.

- Benkler, Y. (2006) *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Cambridge Mass: Yale University Press

[http://www.jus.uio.no/sisu/the\\_wealth\\_of\\_networks.yochai\\_benkler/index.html](http://www.jus.uio.no/sisu/the_wealth_of_networks.yochai_benkler/index.html)

El capítulo primero ofrece un análisis exhaustivo de cómo emerge la sociedad digital y su ecosistema dentro del seno de las sociedades democráticas.

-Von Hippel, E. (2005). *Democratizing innovation*. MIT Press. <http://web.mit.edu/evhippel/www/democ1.htm> Cap VI y VII

Se trata de un clásico en los estudios de innovación. En el capítulo VI aborda directamente la cuestión de la obra libre como forma de innovación social y las razones para apostar por una cultura libre basada en obras libres.

## 2) Software libre

Kelty, C. M. *Two Bits. La trascendencia cultural del software libre* en <https://n-1.cc/pg/pages/view/72224/> (capítulos I y IV).

Este libro de Kelty, es una etnografía/estudio antropológico de la comunidad del software libre sirve como perspectiva social y ética para el mundo del software libre y es donde se acuña el concepto de recursividad (capítulo 1). El capítulo IV especifica la dinámica que supuso la compartición del código en la elaboración del software libre.

Von Hippel, E. (2005). *Democratizing innovation*. MIT Press. <http://web.mit.edu/evhippel/www/democ1.htm> Cap VII

El capítulo VII se refiere al estudio de la comunidad de innovación basada en el software libre desde la perspectiva clásica de los estudios de innovación. n social y las razones para apostar por una cultura libre basada en obras libres.

Benkler, Y., Nissenbaum, H. (2006) "Commons. Based Peer, Production", *The Journal of Political Philosophy*: Volume 14, Number 4, 2006, pp. 394–419

Se trata de un texto de corte filosófico en donde se analiza, desde la ética de la virtud de McIntyre, las cualidades para apostar por la “peer-production” y es un ejemplo muy evidente de transdisciplinareidad (economía, tecnología, ética).

## 3) Diseño tecnológico

Doctorow, Cory *The Coming War on General Purpose Computation* en <http://boingboing.net/2011/12/27/the-coming-war-on-general-purp.html>  
<http://www.casselsbrock.com/files/file/docs/Data%20Security%20-%20The%20Case%20Against%20Cloud%20Computing%20PDF.pdf>

Se trata de un exhaustivo artículo sobre los riesgos legales del cloud computing y sus problemas con la privacidad de los usuarios.

<http://www.cypherpunks.to/faq/cyphernomicron/chapter6.html>

Se trata de una extensa página en donde se explica por qué es necesaria la criptografía para los individuos comunes y corrientes.

#### **4) Públicos activos y activistas**

Benkler, Y. (2006) *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Cambridge Mass: Yale University Press

[http://www.jus.uio.no/sisu/the\\_wealth\\_of\\_networks.yochai\\_benkler/index.html](http://www.jus.uio.no/sisu/the_wealth_of_networks.yochai_benkler/index.html)

El capítulo noveno explica la necesidad de un empoderamiento social de la tecnología como base para una sociedad más justa.