

Bases resumidas

Premio Itaú de Cuento Digital 2014

organizado por Grupo Alejandría

1. **Recepción de obras:** desde el 21 de abril hasta el 18 de junio de 2014. Las obras deberán ser cargadas en www.premioitau.org
2. Podrán concursar en sólo una de las categorías: **Escritores** (de 18 a 40 años), **Sub-18** (de 13 a 18 años), **Clientes** o **Colaboradores**.
3. Cada autor podrá presentar **un solo cuento**, de **tema libre**, que deberá ser **original e inédito tanto en medios gráficos como virtuales** (blogs, Facebook, webs, etc.), y no podrá haber sido presentado en otro concurso pendiente de resolución o cuyo autor tenga cedidos o prometidos a terceros los derechos de edición y/o reproducción.
4. Los **cuentos** no deberán exceder los **8.000 caracteres con espacios**.
5. **Recursos:** en el caso de que los autores incluyan recursos digitales (audio, video, imágenes, programación, etcetera), deberán ser propietarios de ellos, o éstos deberán ser de uso libre. **Su inclusión no es obligatoria**.
6. **Obras colectivas:** podrán presentarse obras colectivas (en las que intervengan al menos dos personas).
7. **Comité de lectura:** estará compuesto por no menos de 20 escritores y seleccionará alrededor de **50 cuentos finalistas** para ser evaluados por el Jurado.
8. **Jurado:** estará compuesto por prestigiosos escritores de proyección internacional (5 personas en las categorías Escritores, Clientes y Colaboradores; 3 personas en la categoría Sub-18), que serán los encargados de definir a los ganadores y antologados.
9. **Premios:**
Categoría Escritores, de 18 a 40 años: **u\$s 2.000, u\$s 1.000 y u\$s 500** para los tres primeros. Los restantes 7 a 9 premiados se llevarán una **tablet**.
Categorías Sub-18, (13 a 18 años): Entre 6 y 12 premiados, que se llevarán una **tablet**. Los tres primeros recibirán **becas para participar en talleres literarios**. La escuela del 1er. premio obtendrá una **orden de compra para equipamiento técnico por u\$s 500**.
Clientes y Colaboradores: Una **tablet** para cada uno de los premiados.
Los premiados serán publicados en la **antología Itaú de cuento digital 2014**.
10. **Dictamen:** Se dará a conocer en **noviembre de 2014**.
11. **Se recomienda ver el ANEXO I: LITERATURA Y NARRATIVA DIGITAL y el ANEXO II: Buenas Prácticas en Derecho de Autor y Creative Commons**

Bases completas del Premio Itaú de Cuento Digital 2014 organizado por Grupo Alejandría

Las fundaciones Itaú de Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay (en adelante ITAÚ) invitan a participar de la edición 2014 del **Premio Itaú de Cuento Digital** (en adelante PREMIO) **organizado por Grupo Alejandría** (en adelante GA y, en conjunto con ITAÚ, ORGANIZADORES)

1. OBJETIVOS DEL PREMIO

- Crear un espacio de estímulo para los escritores, narradores y artistas jóvenes en lengua española.
- Reconocer, distinguir y otorgar visibilidad a las nuevas producciones narrativas, valorando especialmente la integración de calidad narrativa y recursos digitales.
- Utilizar las nuevas tecnologías de la comunicación para promocionar la lectura.
- Transformar y promover el acceso a la literatura, a partir de las posibilidades que brinda la literatura digital y la apertura a distintos formatos narrativos.
- Incentivar especialmente en la categoría Sub-18 la experimentación de nuevos formatos narrativos.

2. PARTICIPANTES/AUTORES

Los participantes (en adelante AUTOR o AUTORES) podrán ser todos aquellos escritores, narradores y artistas jóvenes en lengua española que califiquen en la categoría que se inscriban.

Cuando haya un requisito de edad, el mismo se considerará a la fecha de cierre efectivo de inscripción al concurso.

3. CATEGORÍAS

Existen cuatro categorías. La participación en una categoría anula la presentación en las demás.

- **Escritores: de 18 a 40 años** (cumplidos hasta el 18 de junio de 2014).
- **Sub-18: de 13 a 18 años** (cumplidos hasta el 18 de junio de 2014).
- **Clientes:** aquellos clientes de banco Itaú y sus subsidiarias en Argentina, Chile, Paraguay o Uruguay (en conjunto ACPU). Se definen como clientes aquellos que posean una tarjeta de crédito o de débito Itaú, sean titulares o adicionales de la cuenta vinculada a dicha tarjeta. Se consideran también clientes los que tengan una inversión o un préstamo en el banco. No se consideran clientes los autorizados a operar en cuentas de terceros.

Sin excepción, para las categorías hasta aquí descriptas, se excluye la participación de toda persona vinculada por dependencia y/o contrato laboral con ITAÚ y/o a los miembros del jurado, el comité de lectura y GA, incluyendo sus familiares directos en línea ascendente o descendente, hermanos y cónyuges.

- **Colaboradores.** Se definen como colaboradores aquellos que estén en relación de dependencia del banco o sus organizaciones vinculadas, ya sea en modalidad de tiempo completo, parcial, o contrato por tiempo determinado, en ACPU. Esta categoría incluye familiares cercanos, siendo aquellos que tengan alguno de los siguientes vínculos: ascendiente o descendiente directo hasta dos generaciones, cónyuge y hermanos. A esto se agrega cualquier familiar o pareja que pueda demostrar compartir la vivienda con el colaborador por lo menos durante los últimos tres meses previos a la presentación al concurso. Los familiares menores de edad pueden participar a partir de los 13 años.

Los menores de edad, en caso de ser finalistas, deberán presentar una autorización de sus padres o un encargado adulto, o demostrar estar emancipados.

4. RECEPCIÓN DE OBRAS

4.1. Definición de cuento digital

Por **cuento digital** entendemos una narración breve que altera la narración verbal y sucesiva del cuento o relato “clásico” a partir de la **incorporación de recursos digitales** (hipervínculos, elementos multimedia, programación).

Si bien este concurso busca estimular la presencia específica de cuentos digitales, **los relatos “clásicos” serán aceptados y evaluados en igualdad de condiciones.**

4.2. Requisitos de admisión

Cada AUTOR podrá participar en forma individual con no más de **un (1) cuento original e inédito**, de tema libre, en una sola de las categorías.

Los relatos se considerarán inéditos si cumplen con los siguientes requisitos:

- No haber sido publicados en ningún formato, tanto en papel como virtual (inclusive blogs, Facebook y demás plataformas digitales) de manera pública, a menos que el acceso a la obra se halle restringido por una clave privada.
- No haber sido premiado ni presentado a otro premio pendiente de resolución.
- No haber sido cedido o prometido a terceros los derechos de edición y/o reproducción en cualquier forma.
- No constituir una copia o plagio de otras obras, de diferentes AUTORES o del mismo AUTOR participante.

Se deberán respetar todos los derechos de copyright (ver **ANEXO II: Buenas Prácticas en Derecho de Autor y Creative Commons.**)

Aclaración: Si bien el Premio **incluye las obras definidas como cuento/relato “clásico”**, se recomienda a los participantes leer el **ANEXO I: LITERATURA Y NARRATIVA DIGITAL**

4.3. Tamaño y extensión de las obras

- Los cuentos/relatos clásicos, es decir, **sin** recursos digitales (audio/video/programación/etc.) no deberán exceder los **8.000 caracteres con espacios.**
- En el caso de cuentos/relatos que posean **hipervínculos hacia otros textos**, se contabilizará la cantidad de caracteres de aquellos textos y **se sumará al texto fuente.** Por ejemplo, si un hipervínculo llevara a un texto de 3000 caracteres, el texto fuente no podría superar los 5000. El límite total de la obra nunca debe exceder los **8.000 caracteres con espacios.**
- Los cuentos/relatos **con** recursos digitales (audio/video/programación/etc.) no deberán exceder los **10 mb de peso.**

- Los cuentos/relatos que integren recursos digitales y texto deberán contemplar una **duración integral del relato en 10 minutos promedio de lectura**, considerando el tiempo de los archivos de audio o video que estuvieran incluidos y tomando como parámetro de lectura los 1000 caracteres por minuto.
- Los cuentos/relatos deben subirse en formato procesador de texto, pudiendo además subirse en formato pdf, o bien proporcionar un link y clave de acceso cuando el cuento se halle dentro de otra plataforma.
- Para mayor comprensión de este ítem, leer el **ANEXO I: LITERATURA Y NARRATIVA DIGITAL**.

4.4. Recursos

- **Los cuentos/relatos digitales admiten videos, ilustraciones, sonidos y todo tipo de recursos digitales**, sin otro límite que su pertinencia estética y el tope de peso y extensión establecido en las Bases.
- El empleo de recursos digitales **no es un requisito excluyente**, por lo tanto, aquellos cuentos que no incluyan ningún recurso digital **serán considerados y evaluados por el Comité y el Jurado a la par de aquellos cuentos que sí lo hagan**.
- En los cuentos/relatos digitales que incluyan imágenes, sonido, u otro recurso digital, **el AUTOR deberá poseer los derechos o incluir a los titulares de los derechos como autores (debiendo ellos también registrarse), o ser los mismos de licencia libre**.
- Cuando una obra individual incluya, no obstante, a otros participantes (actores, ilustradores, etc.), se deberá explicitar los nombres y apellidos de aquellos, así como su número de documento y su expresa conformidad para la participación en la obra.
- Para una comprensión más detallada de este ítem, leer el **ANEXO I: LITERATURA Y NARRATIVA DIGITAL**

4.5. Obras colectivas

- Se admiten obras colectivas, pudiendo un AUTOR presentar una obra individual y participar, a su vez, de una obra colectiva.
- Quien se inscriba como primer representante de una obra colectiva no podrá presentar una obra individual.
- Se considera obra colectiva aquella en la que participan al menos dos AUTORES. Se puede inscribir como AUTORES a quienes apliquen

ilustraciones, programación, videos, música, y otros recursos, aun cuando no hayan escrito los textos de la obra.

Las obras participantes que no cumplan los requisitos previstos en estas bases serán excluidas y descartadas, aunque el AUTOR haya completado exitosamente la inscripción.

5. CONVOCATORIA GENERAL

- Desde el **21 de abril hasta el 18 de junio de 2014** inclusive se realizará la inscripción en el sitio www.premioitau.org (de ahora en más SITIO).
- Para participar, el AUTOR deberá completar los datos personales y subir exitosamente su relato en el SITIO. Para comprobar el correcto registro de la obra en la plataforma el AUTOR deberá ingresar nuevamente, entrar a su perfil e ir a la solapa "Mis obras". Si allí aparece la misma, la obra habrá sido registrada con éxito.
- Antes de la fecha de cierre de la convocatoria, el AUTOR podrá introducir correcciones y modificaciones a la obra (sustituirla incluso). Después de la fecha de cierre no está permitida ninguna modificación.
- Las fechas de convocatoria podrán alterarse por decisión de ITAÚ, siendo suficiente aviso la comunicación en el SITIO.
- El AUTOR podrá presentarse con su nombre y apellido, o con seudónimo. Los jurados sólo verán este último, cuando el campo estuviese cargado. En caso de resultar antologada una obra con seudónimo, su AUTOR será consultado para determinar si prefiere utilizar su nombre y apellido.

6. COMITÉ DE LECTURA

El comité de lectura (en adelante COMITÉ) estará conformado por escritores, periodistas culturales, docentes y críticos de amplia trayectoria en el campo cultural, sensibles a las transformaciones estéticas de las nuevas tecnologías. Estos elegirán los relatos que serán evaluados por el jurado (en adelante JURADO). Los ORGANIZADORES podrán difundir el título de la obra y el seudónimo del AUTOR, o el nombre y apellido en caso de no existir seudónimo, de estos cuentos/relatos.

- **Categoría Escritores (18 a 40 años):** El COMITÉ elegirá alrededor de 30 (treinta) relatos para ser evaluados por el JURADO. Al menos debe haber dos relatos de cada uno de los países ACPU.
- **Categoría Sub-18 (13 a 18 años):** El COMITÉ elegirá alrededor de 20 (veinte) relatos para ser evaluados por el JURADO. Al menos debe haber dos relatos de cada uno de los países ACPU.
- **Categoría "Clientes":** El COMITÉ elegirá hasta 6 (seis) relatos, cuya eventual publicación en la antología será evaluada por el JURADO. Al menos debe haber un relato de cada uno de los países ACPU.
- **Categoría "Colaboradores":** El COMITÉ elegirá 1 (un) relato ganador por país, y elegirá uno de ellos cuya eventual publicación en la antología será evaluada por el JURADO.

7. JURADO

El JURADO estará constituido por escritores de reconocida trayectoria, que serán informados en el SITIO. Serán 5 (cinco) para las categorías Escritores, Clientes y Colaboradores, y 3 (tres) para la categoría Sub-18.

ITAÚ se reserva el derecho de modificar la composición del COMITÉ o JURADO, sin expresión de causa, con tan sólo modificar sus nombres en el SITIO.

Categoría Escritores (18 a 40 años): El JURADO seleccionará entre un mínimo de 10 (diez) y un máximo de 12 (doce) textos finalistas, los cuales pasarán a formar parte de la antología en formato digital. Al menos debe haber un relato de cada uno de los países ACPU. Los finalistas no podrán ser declarados desiertos.

Categoría Sub-18 (13 a 18 años): El JURADO seleccionará entre un mínimo de 6 (seis) y un máximo de 12 (doce) textos finalistas, los cuales pasarán a formar parte de la antología en formato digital. Al menos debe haber un relato de cada uno de los países ACPU. Los finalistas no podrán ser declarados desiertos.

Categoría "Clientes": El JURADO seleccionará entre un mínimo de 1 (uno) y un máximo de 3 (tres) textos finalistas para incluir en la antología.

Categoría "Colaboradores": El JURADO evaluará si incluir o no en la antología el relato seleccionado por el COMITÉ.

Entre los finalistas, el JURADO podrá destacar una serie de menciones a designar oportunamente.

- Mejor relato con recursos digitales.
- Mejor uso de hipervínculos internos (Segunda Vuelta).

Las menciones podrán ser declaradas desiertas en caso de que ningún relato amerite dicha premiación. Cada relato no podrá recibir más de una mención. El JURADO podrá declarar menciones no encuadradas en las descripciones anteriores.

Las decisiones del JURADO serán por mayoría simple, sus resoluciones deberán ser fundadas por escrito y serán inapelables. Las mismas constarán en un acta coordinada por los ORGANIZADORES.

8. PUBLICACIÓN

La Antología Itaú de Cuento Digital 2014 organizada por Grupo Alejandría estará disponible en Internet y podrá ser descargada en forma gratuita.

9. PREMIOS

Categoría Escritores (18 a 40 años): El JURADO decidirá quiénes son los 3 ganadores del premio en efectivo (USD 2.000, USD 1.000 y USD 500 en su equivalente en moneda local al cambio oficial de cada país al momento de la premiación) y los restantes premiados (entre 7 y 9) se harán acreedores a una tablet PC. Además, sus relatos se publicarán en la antología de cuento digital. Para las obras colectivas, el premio será el mismo que para las individuales, ya que los premios son por obra y no por AUTOR. Los premiados deberán cumplir con la legislación de un país ACPU para el efectivo cobro del premio, lo cual podría incluir la presentación de una factura propia por prestación de un servicio, o de un tercero que lo represente.

Categoría Sub-18 (13 a 18 años): El JURADO decidirá quiénes son los autores (entre

6 y 12) que integren la antología. Todos ellos recibirán una Tablet PC; asimismo, el JURADO otorgará tres becas para Talleres Literarios a los 3 primeros premios.

A su vez, la escuela a la que asista el primer premio recibirá una orden de compra por (u\$s500) para adquirir equipamiento que enriquezca e incentive el uso de nuevas tecnologías.

Categoría "Clientes": El AUTOR de cada obra publicada en la antología (entre 1 y 3) se hará acreedor a una Tablet PC.

Categoría "Colaboradores": El AUTOR premiado se hará acreedor a una Tablet PC.

10. DECISIÓN DEL JURADO

- La decisión del JURADO se dará a conocer en noviembre de 2014, junto a la publicación de la Antología Itaú de Cuento Digital 2014 organizada por Grupo Alejandría.
- Por el sólo hecho de participar con la presentación de sus obras en este PREMIO, el AUTOR presta conformidad en caso de resultar su obra finalista, para que sea publicada y difundida en cualquier soporte digital que determinen los ORGANIZADORES. Esta autorización es por tiempo indefinido. El AUTOR podrá revocar dicha autorización a partir de que hayan transcurrido 24 meses desde la publicación digital, no siendo posible hacerlo antes. ITAÚ deberá dar curso a este pedido dentro de los 6 (seis) meses de haber sido formulado.

11. PROPIEDAD INTELECTUAL

- Los AUTORES de las obras seleccionadas conservarán el Derecho de Propiedad Intelectual de acuerdo a las leyes vigentes.
- Por el sólo hecho de participar, el AUTOR acepta que los ORGANIZADORES tienen el derecho de publicar digitalmente las obras premiadas en los términos descriptos en el punto 10, sin que ello implique el derecho de pago de honorarios y/o importe alguno por dicho concepto, a no ser por lo ya explicitado en el punto 9.
- Los AUTORES deben hacer por su cuenta los trámites pertinentes para la protección de sus derechos. Mientras los ORGANIZADORES tienen la

intención de proteger todas las obras presentadas, no se responsabilizan por cualquier adjudicación que terceros puedan hacerse sobre las mismas.

- Se recomienda la inscripción de la obra en el registro de propiedad intelectual del país correspondiente.

12. RECAUDOS E IMPREVISTOS.

- Los ORGANIZADORES se resguardan el derecho de ampliar los integrantes del COMITÉ y/o cerrar el PREMIO antes de la fecha prevista, si la cantidad de obras inscriptas excediera la cantidad de 1.500 (mil quinientas) sumadas todas las categorías.
- Toda cuestión no prevista en estas bases será resuelta por ITAÚ, GA, o el JURADO, en este orden de prelación. Por ejemplo, GA podrá expedirse en temas que ITAÚ no se expida. Las decisiones serán inapelables. Los ORGANIZADORES no podrán interferir ni modificar las decisiones del COMITÉ y del JURADO en lo referente a las obras seleccionadas o descartadas, y premiadas, con excepción de obras que no cumplan con las presentes bases. Es decir, si una obra no cumple con las bases (por ejemplo, supera el tope de caracteres admitidos, o no es inédita), la misma puede ser rechazada por los ORGANIZADORES, aún si hubiese sido premiada por el JURADO.
- En caso de existir controversia judicial, los AUTORES e ITAÚ se someterán a la jurisdicción de los Tribunales competentes de las ciudades de Buenos Aires, Santiago, Montevideo o Asunción según la nacionalidad o residencia del autor. En caso de que pertenezca a un país no ACPU será en los Tribunales de la Ciudad de Buenos Aires.

13. ACEPTACIÓN

- El simple hecho de participar en el presente PREMIO implica el conocimiento y aceptación de las presentes bases y condiciones.
- Dado que la participación en el PREMIO no implica costo monetario alguno para el AUTOR, y que las obras quedan bajo la propiedad intelectual de sus AUTORES, por el solo hecho de participar los AUTORES aceptan que no tienen derecho a reclamo alguno en caso que su obra no fuese premiada, o en

caso de no estar de acuerdo con las decisiones del JURADO, o del COMITÉ, o de los ORGANIZADORES.

- El no cumplimiento por parte de un AUTOR de la totalidad de los requisitos e información requerida en los artículos anteriores de las presentes bases invalidará la presentación en el PREMIO sin derecho a reclamo alguno.
- Las obras no ganadoras permanecerán en la plataforma, a los efectos de eventuales auditorías sobre el proceso de selección de las obras, sin que esto afecte los derechos de sus AUTORES, y sin que puedan ser accedidas libremente por el público. Una vez anunciadas las decisiones del COMITÉ y del JURADO, un AUTOR podrá solicitar la baja del registro usando el formulario de contacto del SITIO.
- Para consultas ver Preguntas Frecuentes y Blog del SITIO www.premioitau.org y de GA: www.elgrupoalejandria.blogspot.com

ANEXO I: Literatura y narrativa digital

1. LITERATURA DIGITAL

La **literatura digital**, literatura electrónica o cyberliteratura designa a **aquellas obras literarias creadas específicamente para el formato digital** -principalmente, aunque no sólo, para Internet-, y que no podrían existir fuera de éste. La literatura **digital tiene en cuenta desde su concepción las posibilidades que le ofrecerá su soporte digital**; así, es frecuente encontrar en ella **hipervínculos** que permiten al lector saltar de un fragmento de texto a otro, o **elementos multimedia** (música de fondo, sonidos, voces, imágenes), y en algunos casos permite que el lector interactúe, modificando la obra con sus aportes.

No es literatura digital, por lo tanto, la literatura digitalizada, es decir las obras que se encuentran en una biblioteca virtual, ni tampoco, en sentido estricto, la narrativa lineal que se crea para internet, puesto que esa misma literatura podría presentarse en el formato de libro impreso en papel.

2. DEFINICIÓN DE CUENTO DIGITAL

Nuestra convicción es que si el **CUENTO CLÁSICO** es una narración breve, donde predomina una historia, trama o situación, en la que participan uno o varios personajes, presentados a su vez por uno o varios narradores, y donde existe un clímax, un desenlace y un efecto de sentido, el **CUENTO DIGITAL** retiene esas mismas nociones, pero **altera la narración sucesiva y verbal a partir de la incorporación de recursos digitales (hipervínculos, elementos multimedia, programación).**

3. EJEMPLOS DE CUENTO Y LITERATURA DIGITAL

- I. *Mate*: Antología Itaú de Cuento Digital 2013/ Premio Itaú de Cuento Digital 2013, organizado por Grupo Alejandría (http://www.fundacionitau.com.ar/wp-content/uploads/2013/11/ebook_2013.pdf) en particular los cuentos: “Golpes acolchados”, de Mariana Komiseroff; “Carretera encontrada”, de Lucía Bracelis; “Utilidad de los laberintos”, de Pablo Yoiris; “Tweets desde Isla Desolación”, de Karen Fogelstrom.

- II. *La Antología Itaú de Cuento Digital 2012 / Premio Itaú de Cuento Digital 2012*, organizado por Grupo Alejandría (http://www.fundacionitau.com.ar/wp-content/uploads/downloads/2013/03/antologia_itaú_escritores1.pdf), en particular los cuentos: "Los galgos", de Agustín Maya; "Arde", de Berenjenal; "El pozo", de Fernando Chulak.
- III. "Detective bonaerense", de Marcelo Guerrieri:
(<http://www.detectivebonaerense.blogspot.com.ar>)
- IV. "Golpe de Gracia", de Jaime Alejandro Rodríguez:
<http://javeriana.edu.co/golpedegracia/>
- V. "Gabriella infinita", de Jaime Alejandro Rodríguez:
http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm
- VI. "Asesinos y asesinados", de Benjamin Escalonilla:
<http://www.erres.com/swiche/swiche.html>
- VII. "Balzhur":
<http://balzhur.org/>
- VIII. "Wordtoys", de Belén Gache:
<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/>
- IX. "Como el cielo los ojos", de Edith Checa:
<http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>
- X. "El regreso de Cecilio":
http://fiction.wikia.com/wiki/El_Regreso_de_Cecilio
- XI. "Don Juan en la frontera del espíritu", de Juan José Diez
<http://bib.cervantesvirtual.com/porta/litElec/webnovelaJDiez/nueva/detector.htm>
- XII. "Tierra de extracción", de Domeinco Chiappe:
<http://www.domenicochiappe.com/antoHome/tierra.html>
- XIII. "Heartbreaker", de Dora García:
<http://www.doragarcia.net/heartbeat/index.html>
- XIV. "El libro flotante de Caytran Dölpin", de Leonardo Valencia y Eugeni Tisselli:
<http://www.libroflotante.net/todos.php?tipocom=0>
- XV. "Hazlo", de Santiago Eximeno:
<http://www.eximeno.com/hazlo.html>
- XVI. "Cloe", de Susana Heredia y Cristina Seraldi:
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/correo.htm
- XVII. "Un relato de amor/desamor", de Ainara Echaniz:
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/index.htm

- XVIII. "5000 palabras", de Isaías Herrero:
<http://www.elevenkosmos.net/5000palabras/5KP1.html>
- XIX. "El primer vuelo de los hermanos Wright", de Juan B. Gutiérrez:
http://www.literatronica.com/wright/el_primer_vuelo.htm
- XX. "Pinzas de metal", de Alma Pérez:
<http://www.badosa.com/obres/pinzas.htm>
- XXI. "Autopista a Shambala", de Jesús Ferrero:
<http://www.clubcultura.com/clubliteratura/clubescritores/jesuferrero/novela/novela1.htm>
- XXII. "Apuntelypsis Now!", de Alberto Riol, Mariola Ansoain y Elena Elizburu:
<http://www.albertoriol.com/apuntelypsis/>

4. FUENTES PARA TENER EN CUENTA:

- I. "Ciberliteratura", en Wikipedia:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberliteratura>
- II. "Literatura electrónica", en el Instituto Cervantes:
<http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/hipermedia.jsp>
- III. E-literature:
<http://e-literature.org/>
- IV. Centro de Estudios sobre Texto Informático e Ciberliteratura:
<http://cetic.ufp.pt/>
- V. "Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital", de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz
http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm

5. LISTA DE RECURSOS Y HERRAMIENTAS PARA QUIENES QUIERAN ESCRIBIR LITERATURA DIGITAL

Cómo buscar imágenes en google: <http://adnfriki.com/como-buscar-imagenes-sin-derechos-de-autor-en-google-imagenes/>

Bibliotecas de recursos multimedias: es importante prestar atención al tipo de licencia (imágenes, audios, remixes...).

- Fotos Digitales gratis: <http://fotosdigitalesgratis.com/>
- Creatives Commos: <http://creativecommons.org/>
- Fotter: <http://foter.com/>
- Europeana: <http://www.europeana.eu/>.
- Wikimedia Commons: http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page.
- Flickr: <http://www.flickr.com/creativecommons/by-2.0/.22>
- Open ClipArt (imágenes vectoriales): <https://openclipart.org>
- Pixabay: <http://pixabay.com/en/>
- Everystockphoto: <http://www.everystockphoto.com/>
- Jamendo: <http://www.jamendo.com/es/>
- CCMixer: <http://ccmixter.org/>.

Herramientas gratuitas: online o de escritorio pensadas para el tratamiento de los recursos multimedia como plataformas/sistemas que servirían para la elaboración del relato contenedor (edición de fotos, de video...)

- Pixlr: edición de fotos online: <http://pixlr.com/>
- VideoToolBox: e edición de video online: <http://www.videotoolbox.com/>
- Creaza: edición de video online: <http://www.creazaeducation.com/>
- Animoto (edición de video, online): <http://animoto.com>.
- Prezi (presentaciones online): <http://prezi.com/>.
- Lightworks (edición de videos, para escritorio): <http://www.lwks.com/>
- Blender (creación de imágenes 3D, para escritorio): <http://www.blender.org/>
- Inkscape (diseño vectorial, de escritorio): <http://inkscape.org/es/>
- Gimp (retoque de imágenes, para escritorio): <http://www.gimp.org/>
- Audacity (edición de sonido): <http://audacity.sourceforge.net/>
- Creatavist (creación de libros multimedia, con herramientas de blog):
<http://www.creatavist.com>
- Widbook (creación de libros multimedia, con una interfaz que imita un libro): <http://www.widbook.com/>
- Wordpress (creación de contenidos multimedia, con herramientas de blog): <http://wordpress.org/>

- Flash (creación de animaciones y aplicaciones web):
- <http://www.adobe.com/products/flashruntimes.html>
- Apps (aplicaciones para dispositivos móviles): <https://itunes>

Herramientas de creación de libros digitales:

- Myebook: Aplicación con la que podés diseñar tu propio libro. Tenés disponibles propuestas de diseño o podés personalizarlo como quieras. Sólo hay que registrarse.
- <http://www.myebook.com/>
- Booktype: Tutorial para generar contenido digital de manera sencilla. A través del mismo podrás importar el libro a diferentes soportes como tabletas o Smartphones. Además, se puede diseñar el libro en red y con la aportación de diferentes opiniones.
- <https://github.com/sourcefabric/Booktype>
- Vook: Aplicación con la que se pueden cambiar imágenes fijas por videos, insertando una película en el texto.
- <https://vook.com/>
- Playfic: Herramienta que te permite crear un juego a partir de un texto.
- <http://playfic.com/>
- Zoorburst: Aplicación mediante la cual los personajes de tus historias pueden aparecer en tres dimensiones. Muy sencillo y sorprendente, por las posibilidades que te ofrece de usar la webcam.
- <https://www.zooburst.com/>
- Moglue: Herramienta para crear libros interactivos para Apple. Se puede interactuar con los personajes de las historias: tocar, responder, preguntar, etc.
- <http://www.youtube.com/watch?v=8kMFUJ6uCs>
- Soopbook: Aplicación que te permite escribir libros de manera colectiva.
- <http://soopbook.es/>
- Bookr: Aplicación para crear libros con imágenes importadas des de Flickr.
- <http://www.pimpampum.net/bookr/>
- Mixbook: Herramienta con la que se puede añadir páginas y agregar información encima de: texto, imágenes, etc. Pueden participar diversos usuarios para crear un texto colectivo.
- <http://www.mixbook.com/>
- Inklewriter: para escribir historias al estilo “elije tu propia aventura”.

- <http://www.inklestudios.com/inklewriter/>

6. OTROS RECURSOS

- **Lista de 150 aplicaciones y recursos, desde creadores de mapas, relojes, puzzles, comics:** <http://www.humanodigital.com.ar/150-herramientas-gratuitas-para-crear-materiales-educativos-con-tics/#.Uwe1gPI5PTo>
- **Video:** Movie Maker, Pinnacle
- **Crear Códigos QR:** Unitag
- **Crear webclue:** Wix

7. LITERATURA INTERACTIVA PARA IPAD

Desde Apple Store

-Clásicos de la literatura en digital.

- <https://itunes.apple.com/us/app/3d-classic-literature-collection/id352342690?mt=8>
- Frankenstein: <https://itunes.apple.com/es/app/frankenstein/id575817106?mt=8>
- Don Quijote: <https://itunes.apple.com/es/app/las-aventuras-de-don-quijote/id575227533?mt=8>

-Level 26: Dark Prophecy:

<https://itunes.apple.com/us/app/dark-prophecy/id415798640?mt=8>

Un e-book de misterio para el iPad junto con un canal de YouTube y un sitio de internet. Este libro electrónico integra una hora de videos dirigidos por Zuiker. La idea es que cada 20 páginas los lectores encuentren un ciber-puente, es decir, un fragmento de video de tres minutos que les permitirá continuar la historia de ese modo. Con los videos, el lector irá descubriendo códigos conforme avanza en la lectura. También encontrará imágenes que puede mover y manipular, así como posibles evidencias de los crímenes. Además, existe una comunidad en línea (level26.com), donde es posible comunicarse con otros fanáticos del e-book, ver los detrás de cámaras de los videos, descargar música e imágenes, y seguir el blog del equipo de producción que está detrás de Level 26. La app está disponible en tres modos: Tradicional, que sólo incluye texto y ningún tipo de interactividad; Digi Novel, que cuenta con el texto y los videos; y Ultimate Digi Novel, en la que además de los videos, puedes recolectar información de todos los personajes y ayudar a Steve Dark a encontrar al asesino.

ANEXO II: Buenas Prácticas en Derechos de Autor y Creative Commons

1. Buenas prácticas en Derechos de Autor

El presente anexo tiene como objetivo orientar a escritores en cuanto a sus derechos y los de terceros, con la intención de que puedan proteger sus creaciones y, al mismo tiempo, no infrinjan derechos de otros. Ante cualquier duda, se sugiere consultar a un asesor letrado. No se brindará asesoramiento a interesados sobre lo que aquí se transcribe, ni se atenderá cualquier otra consulta sobre el tema.

Hay dos tipos de derechos de autor:

- Patrimoniales: referido al aprovechamiento económico de la obra, el cual puede ser cedido a terceros.
- Morales: referido a que figure el autor en la reproducción de su obra, a que la misma se publique tal y como fue concebida, entre otros derechos.

Es suficiente haber escrito una obra, no siendo el registro de la misma obligatorio. Sin embargo, es conveniente hacerlo para que conste la fecha de creación y la autoría.

2. Publicación de notas

Cualquier obra literaria o científica, es propiedad de su autor. Para evitar inconvenientes, se sugiere pedir al autor una autorización escrita y expresa antes de publicar una nota, mencionando el autor al publicarse el texto.

Las noticias o artículos informativos pueden ser reproducidos sin autorización, pero cuando se trata de notas más elaboradas, que representan una investigación o un trabajo intelectual de su autor, requiere autorización, o ser citada (ver a continuación).}

3. Derecho de cita.

Se pueden publicar, con fines didácticos o científicos, comentarios, críticas o notas referentes a obras, incluyendo hasta 1000 palabras de obras literarias o científicas u 8

compases en las musicales, y sólo las partes indispensables a ese efecto. Incluye obras docentes, de enseñanza, colecciones, antologías y semejantes.

La cita debe transcribir la obra y mencionar su autor para que pueda ser consultada, indicando además el pasaje utilizado, número de página, editorial y año de publicación.

No se incluyen en este derecho ilustraciones ni fragmentos de obras cinematográficas.

4. Uso de fotografías.

Las fotografías son también consideradas obras, por lo que deben solicitarse las mismas autorizaciones.

Las fotografías propias, si incluyen personas claramente individualizables, requieren consentimiento expreso para difundir su imagen en el contexto en el que tendrá lugar la difusión, para preservar el derecho a la intimidad. Lo mismo ocurre con fotografías de obras protegidas por derechos de autor (pictóricas, arquitectónicas etc.).

Las fotografías de bancos de imágenes también requieren autorización de uso.

5. Uso de marcas.

Además de registrar el título de una obra como derechos de autor, se puede registrar como marca.

Si en una obra se utilizan marcas registradas con fines de difusión, es conveniente contar con la autorización pertinente, aun cuando es poco común que una empresa inicie acciones legales contra un artista o escritor que no la difame.

6. Publicación de nombres de lugares, bares, museos y otros

Se pueden utilizar nombres de lugares, restaurantes, bares etc. en tanto no se denigre a los mismos, ni se procure desviar su clientela, o beneficiar a sus competidores.

7. Creative Commons

Son un tipo de licencias de derechos de autor que permiten otorgar permiso al público en general de compartir y usar la obra de un autor bajo algunos términos y condiciones a su elección. En este sentido, las licencias *Creative Commons* permiten al autor cambiar los términos y condiciones de derechos de autor de su obra de “todos los derechos reservados” a “algunos derechos reservados”.

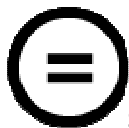
Licencias



Atribución (*Attribution*): En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia será necesario reconocer la autoría (obligatoria en todos los casos).



No Comercial (*Non commercial*): La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.



Sin obras derivadas (*No Derivate Works*): La autorización para explotar la obra no incluye la posibilidad de crear una obra derivada.



Compartir Igual (*Share alike*): La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Con estas condiciones se pueden generar las **seis** combinaciones que producen las licencias Creative Commons:



Atribución (*by*): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo la explotación con fines comerciales y la creación de obras derivadas, la distribución de las

cuales también está permitida sin ninguna restricción. Esta licencia [es una licencia libre según la Freedom Defined](#).



Reconocimiento – Compartir Igual (*by-sa*): Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. Esta licencia [es una licencia libre según la Freedom Defined](#).



Atribución – No Comercial (*by-nc*): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga con fines comerciales. Tampoco se puede utilizar la obra original con fines comerciales. Esta licencia no es una licencia libre.



Atribución – No Comercial – Compartir Igual (*by-nc-sa*): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. Esta licencia no es una licencia libre.



Atribución – Sin Obra Derivada (*by-nd*): Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas. Esta licencia no es una licencia libre.



Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada (*by-nc-nd*): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. Esta licencia no es una licencia libre, y es la más cercana al derechos de autor tradicional.

Obtener la licencia

Cuando hayas hecho tu elección tendrás la licencia adecuada para tu trabajo expresada de tres formas:

Commons Deed: Es un resumen fácilmente comprensible del texto legal con los íconos relevantes.

Legal Code: El código legal completo en el que se basa la licencia que elegiste.

Digital Code: El código digital, que puede leer la máquina y que sirve para que los motores de búsqueda y otras aplicaciones identifiquen tu trabajo y sus condiciones de uso.

Utilizar la licencia

Una vez [escogida la licencia](#) tenés que incluir el ícono de Creative Commons “Algunos derechos reservados” en tu sitio, cerca de tu obra. Este ícono enlaza con el *Commons Deed*, de forma que todos puedan estar informados de las condiciones de la licencia. Si encontrás que alguien cometió una infracción a la licencia, entonces tendrás las bases para poder defender tus derechos.

Fuente: <http://www.creativecommons.org.ar/>