

Bases completas del Premio Itaú de Cuento Digital Sub-18 2016

Las fundaciones Itaú de Argentina, Paraguay y Uruguay (en adelante ITAÚ) invitan a participar de la edición 2016 del **Premio Itaú de Cuento Digital Sub-18** (en adelante PREMIO)

1. OBJETIVOS DEL PREMIO

- ✓ Estimular a los adolescentes a experimentar nuevos formatos narrativos, como ser cuento interactivo, audiocuento, etc, además de los tradicionales.
- ✓ Promover el trabajo colaborativo entre los adolescentes, respetando y reconociendo la multiplicidad de capacidades.
- ✓ Propiciar el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el incentivo de la escritura y lectura.
- ✓ Brindar un espacio de estímulo a los docentes de escuelas de nivel secundario para que guíen a sus alumnos en la exploración de nuevos formatos narrativos.

2. CONVOCATORIA GENERAL

- ✓ Fecha límite para la presentación de las obras 29 de agosto de 2016 inclusive.
- ✓ La inscripción de las obras se realizará en el sitio www.premioitau.org (de ahora en más SITIO) a partir del 1° de julio de 2016. Cada PARTICIPANTE deberá completar sus datos y subir su relato al SITIO. Para comprobar el correcto registro de la obra en el SITIO cada PARTICIPANTE deberá ingresar e ir a la solapa "Mis obras". Si allí aparece la misma, la obra habrá sido subida con éxito.
- ✓ Antes de la fecha de cierre de la convocatoria, cada PARTICIPANTE podrá introducir correcciones y modificaciones a la obra (incluso sustituirla). Después de la fecha de cierre no está permitida ninguna modificación.
- ✓ Las fechas de convocatoria y cualquier otro aspecto vinculado a la organización del certamen, incluido la cancelación del mismo, podrán alterarse por decisión de ITAÚ, siendo suficiente aviso la comunicación en el SITIO.
- ✓ Quien presente un cuento podrá hacerlo 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 PARTICIPANTE será consultado para determinar si prefiere utilizar su nombre y apellido.

3. PARTICIPANTES/AUTORES

- ✓ Los PARTICIPANTES podrán ser todos aquellos adolescentes que tengan entre 13 y 18 años al momento del cierre de la convocatoria, es decir, cumplidos hasta el 29 de agosto de 2016.

4. REQUISITOS DE ADMISIÓN

- ✓ Cada PARTICIPANTE podrá actuar **como PRESENTANTE de no más de un (1) cuento original e inédito**, de tema libre. A su vez, podrá participar **sin ser su presentante** de cuantos otros cuentos colectivos desee (ver 5.5). Todo PARTICIPANTE siendo o no presentante deberá cumplir los requisitos establecidos en el punto 3 de estas Bases completas (PARTICIPANTES).

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

- No haber sido publicados en ningún formato, tanto en papel como de forma virtual de manera pública (inclusive en blogs, Facebook y demás plataformas digitales), salvo si fuera en sitios de acceso restringido.
- No haber sido premiados ni presentados a otro premio pendiente de resolución.
- No haber sido cedidos o prometidos a terceros los derechos de edición y/o reproducción en cualquier forma.
- No constituir una copia o plagio de otras obras, propias o de diferentes escritores.

5. RECEPCIÓN DE OBRAS

5.1. Tipos de obras

Existen **dos tipos de cuentos** que podrán ser presentados:

a) **cuentos digitales** propiamente dichos que, privilegiando el carácter narrativo, utilizan recursos creativos digitales (programación informática, incorporación de hipervínculos, imágenes digitales fijas o en movimiento, sonido, etc.) y que no podrían ser accesibles sin dichos recursos.

b) **cuentos breves “tradicionales”**, sin recursos digitales, o con recursos básicos que permitirían su impresión en papel, como ser imágenes fijas.

5.2. Tamaño y extensión de las obras

- a) **Cuento digital** propiamente dicho: **los cuentos digitales no podrán exceder los 10.000 caracteres con espacios** para: 1) el texto completo (si no posee recorridos alternativos internos o textos externos hipervinculados), 2) al menos dos recorridos del texto en cualquiera de los siguientes casos: si posee recorridos alternativos internos sean limitados o ilimitados en número; si posee

textos externos hipervinculados –por ejemplo, si un hipervínculo llevara a un texto de 3000 caracteres, el texto fuente no podría superar los 7000–; si se incorporaran imágenes que también contienen texto, –deberá contemplarse ese texto como parte del máximo total de caracteres establecido–; en cualquier otro caso que pudiera surgir en el que el cuento no posea una única versión. Contemplados estos requisitos, el tiempo de “lectura” **no podrá exceder los 12 (doce) minutos** según opinión del jurado, sea para el cuento completo si no cuenta con recorridos alternativos, o para al menos los dos recorridos más extensos cuando exista más de uno. Los cuentos o relatos **con** recursos digitales (audio, video, programación, etcétera) no deberán exceder los **50 mb de peso**. Este valor se estimará si no estuviese disponible.

b) Cuento breve “tradicional”: máximo 7.500 caracteres con espacios (caracteres, no palabras).

5.3. Modo de presentación de las obras

Todos los cuentos deberán ser subidos al SITIO, previa registración del PARTICIPANTE en el mismo.

- ✓ **Los cuentos del tipo a), cuento digital, pueden ingresarse subiendo el link a la plataforma que se haya utilizado** (se debe proveer la clave de acceso cuando se requiera, en el campo de descripción de la obra). Para mayor comprensión de este ítem, leer los **ANEXOS ACERCA DE LITERATURA Y NARRATIVA DIGITAL / PLATAFORMAS DE CREACIÓN DIGITAL**.
- ✓ **Los cuentos del tipo b), cuentos breves “tradicionales”,** deberán subirse en formato PDF, pudiendo además subirse en formato procesador de texto.

5.4. Recursos de las obras

- ✓ **Los cuentos/relatos digitales admiten videos, imágenes, música, 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 (ver 5.2).
- ✓ **El empleo de recursos digitales** es un aspecto **incentivado**, aunque **no es 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 digitales que incluyan imágenes, sonido, u otro recurso digital, **el/la PARTICIPANTE deberá poseer los derechos, o tener autorización de uso por escrito, o incluir a los titulares de los derechos como PARTICIPANTES (debiendo ellos también registrarse), o ser los mismos de licencia libre**. Para una comprensión más detallada leer los **ANEXOS ACERCA DE LITERATURA Y NARRATIVA DIGITAL / PLATAFORMAS DE CREACIÓN DIGITAL, Y BUENAS PRÁCTICAS EN DERECHO DE AUTOR Y CREATIVE COMMONS**.

5.5. Obras colectivas

- ✓ Se considera obra colectiva aquella en la que participan al menos dos PARTICIPANTES. Se pueden inscribir como PARTICIPANTES quienes provean ilustraciones, programación, videos, música, y otros recursos, aun cuando no hayan escrito los textos de la obra.
- ✓ Cuando una **obra individual** incluya, no obstante, a otros colaboradores (actores, actrices, ilustradores, etc.), se deberá explicitar los nombres y apellidos de aquellos, así como su número de documento y su expresa conformidad para su colaboración en la obra.
- ✓ Las obras que no cumplan los requisitos previstos en estas bases serán excluidas y descartadas, aunque el/la PARTICIPANTE haya completado exitosamente la inscripción.

6. COMITÉ DE LECTURA

- ✓ El comité de lectura (en adelante COMITÉ) estará conformado por escritores y docentes de amplia trayectoria en el campo educativo y literario, sensibles a las transformaciones estéticas de las nuevas tecnologías. Estos seleccionarán los relatos que serán evaluados por el jurado (en adelante JURADO). Los ORGANIZADORES podrán difundir el título de la obra y el seudónimo del PARTICIPANTE, o el nombre y apellido en caso de no existir seudónimo, de estos cuentos/relatos finalistas.
- ✓ El COMITÉ elegirá alrededor de 50 (cincuenta) cuentos para ser evaluados por el JURADO.
- ✓ De entre los alrededor de 50 cuentos finalistas, deberá haber al menos dos cuentos de cada uno de los países convocantes (Argentina, Paraguay, Uruguay, en adelante PAÍSES ITAÚ) y al menos el 60% del total deberá pertenecer al tipo a) cuento digital propiamente dicho, salvo que no haya suficientes cuentos digitales con una calidad narrativa aceptable.

7. JURADO

- ✓ El JURADO estará constituido por 3 (tres) escritores de reconocida trayectoria, que serán informados en el SITIO. 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.
- ✓ El JURADO seleccionará entre un mínimo de 10 (diez) y un máximo de 12 (doce) textos en calidad de premiados, los cuales serán publicados como parte de la antología en formato digital. Al menos debe haber un relato de cada uno de los PAÍSES ITAÚ. Al menos el 50% de los textos premiados deberá pertenecer al tipo a), cuento digital propiamente dicho, salvo que no haya suficientes cuentos digitales con una calidad narrativa aceptable.

- ✓ Entre los antologados, el JURADO podrá destacar una serie de menciones a designar oportunamente. Las menciones podrán ser declaradas desiertas en caso de que ningún relato amerite dicha premiación. Cada relato podrá recibir no más de una mención.
- ✓ Las decisiones del JURADO serán por mayoría simple y serán inapelables. Sus resoluciones sobre los cuentos premiados con menciones deberán ser fundadas por escrito. Las mismas constarán en un acta coordinada por ITAÚ.
- ✓ La decisión del JURADO se dará a conocer en noviembre de 2016.

8. PUBLICACIÓN

- ✓ La Antología Itaú de Cuento Digital 2016 estará disponible en Internet con posterioridad a la premiación y podrá ser accesible en forma gratuita.
- ✓ Por el solo hecho de participar con la presentación de sus obras en este PREMIO, cada PARTICIPANTE 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.

9. PREMIOS

- ✓ Los PARTICIPANTES distinguidos por el JURADO (entre 10 y 12) recibirán una tablet PC por cuento, respectivamente. Además, sus relatos se publicarán en la antología de cuento digital.
- ✓ A su vez, la escuela que haya presentado mayor cantidad de obras seleccionadas por el comité de lectura recibirá una orden de compra por USD 1.000, en su equivalente en moneda local al cambio oficial de cada país al momento de la premiación, para adquirir equipamiento multimedial.
- ✓ Los cuentos pre-seleccionados en la primera ronda recibirán un certificado digital.

10. PROPIEDAD INTELECTUAL

- ✓ Cada PARTICIPANTE de una obra seleccionada conservará el Derecho de Propiedad Intelectual de acuerdo a las leyes vigentes.
- ✓ Por el solo hecho de participar, cada PARTICIPANTE acepta que los ORGANIZADORES tienen el derecho de publicar digitalmente las obras premiadas en los términos descritos en el punto 8, 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.
- ✓ Se recomienda la inscripción de la obra en el registro de propiedad intelectual del país correspondiente, con anterioridad a inscribirla en el PREMIO, para la protección de derechos. Los ORGANIZADORES no tienen la representación de los PARTICIPANTES para proteger sus obras, por lo

que no se responsabilizan por cualquier adjudicación que terceros puedan hacerse sobre las mismas.

11. RECAUDOS E IMPREVISTOS.

- ✓ Toda cuestión no prevista en estas bases será resuelta por ITAÚ, la coordinadora general del Premio, o el JURADO, en este orden de prelación. Por ejemplo, la coordinadora general podrá expedirse en temas que ITAÚ no se expida. Las decisiones serán inapelables. ITAÚ no podrá 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 ITAÚ, aún si hubiese sido premiada por el JURADO.
- ✓ En caso de existir controversia judicial, los PARTICIPANTES e ITAÚ se someterán a la jurisdicción de los Tribunales competentes de las ciudades de Buenos Aires, Santiago, Montevideo o Asunción según la residencia del autor.

12. 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 los PARTICIPANTES, no se brindará soporte técnico para subir obras al SITIO. Además, como las obras quedan bajo la propiedad intelectual de los mismos, por el solo hecho de participar los PARTICIPANTES 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 ITAÚ.
- ✓ El no cumplimiento por parte de un/a PARTICIPANTE 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 antologadas 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 propiedad respectivos, y sin que puedan ser accedidas libremente por el público. Una vez anunciadas las decisiones del COMITÉ y del JURADO, un/a PARTICIPANTE podrá solicitar la baja del registro usando el formulario de contacto del SITIO.
- ✓ Para consultas ver Preguntas Frecuentes del SITIO www.premioitau.org

ANEXO I

Literatura y narrativa digital / Plataformas digitales de creación

1. LITERATURA DIGITAL

La **literatura digital**, literatura electrónica o ciberliteratura designa a **aquellas obras literarias creadas específicamente para el formato digital** –muchas veces, 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 ofrece 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). En muchas ocasiones la literatura digital es también interactiva, así cada lector participa ya sea modificando la obra con sus aportes, ya sea haciendo aparecer en la pantalla la obra misma a partir de sus “acciones” (moviendo el mouse, tocando la pantalla, por ejemplo).

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 publicar en internet, puesto que esa misma literatura podría presentarse en el formato de libro impreso en papel.

Al interior de esta nueva literatura podrían establecerse algunos subgéneros. Si se sigue la clásica partición entre géneros narrativos, líricos y dramáticos, podríamos considerar entre otros: narrativa hipertextual y/o interactiva, poesía digital o electrónica, ciberdrama interactivo, aunque los límites entre estos subgéneros son bastante difusos.

2. CUENTO DIGITAL

Si el **CUENTO** 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, etc.)**.

3. EJEMPLOS DE CUENTO Y OTROS GÉNEROS DE LITERATURA DIGITAL

Cuentos complementados con recursos digitales

1. *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_itau_escritores1.pdf), en particular los cuentos: “Los galgos”, de Agustín Maya; “Arde”, de Berenjenal; “El pozo”, de Fernando Chulak.

Narrativa digital hipertextual e hipermedial

- III. "Gabriella infinita", de Jaime Alejandro Rodríguez:
http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm
- IV. "Tierra de extracción", de Doménico Chiape (y otros):
<http://www.domenicochiappe.com/antoHome/tierra.html>
- V. "El libro flotante de Caytran Dölpin", de Leonardo Valencia y Eugenio Tisselli:
<http://www.libroflotante.net/todos.php?tipocom=0>
- VI. "El primer vuelo de los hermanos Wright", de Juan B. Gutiérrez:
http://www.literatronica.com/wright/el_primer_vuelo.htm
- VII. "Asesinos y asesinados", de Benjamin Escalonilla:
<http://www.erres.com/swiche/swiche.html>
- VIII. "Heartbreaker", de Dora García:
<http://www.doragarcia.net/heartbeat/index.html>
- IX. "Hazlo", de Santiago Eximeno:
<http://www.eximeno.com/hazlo.html>
- X. "Cloe", de Susana Heredia y Cristina Seraldi:
- XI. http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/
- XII. "Un relato de amor/desamor", de Ainara Echaniz:
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/index.htm
- XIII. "Pinzas de metal", de Alma Pérez:
<http://www.badosa.com/obres/pinzas.htm>
- XIV. "Como el cielo los ojos", de Edith Checa:
<http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>

Poesía digital

- XV. "Eliotians", de Iván Marino:
<http://www.ivan-marino.net/>
- XVI. "Grandes esferas celestes", de José Aburto:
<http://entalpia.pe/>
- XVII. "Wordtoys", de Belén Gache:

<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/>

XVIII. "5000 palabras", de Isaías Herrero:

<http://www.elevenkosmos.net/5000palabras/5KP1.html>

Webnovela

XIX. "Don Juan en la frontera del espíritu", de Juan José Diez

<http://bib.cervantesvirtual.com/portal/litElec/webnovelaJJDiez/nueva/detector.htm>

XX. "El regreso de Cecilio":

http://fiction.wikia.com/wiki/El_Regreso_de_Cecilio

Blognovela

XXI. "Detective bonaerense", de Marcelo Guerrieri:

(<http://www.detectivebonaerense.blogspot.com.ar>)

Juego de rol online

XXII. "Balzhur":

<http://balzhur.org/>

4. FUENTES PARA TENER EN CUENTA:

I. "Ciberliteratura", en Wikipedia:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberliteratura>

II. Ciberliteratura, en Ludi3n. Exploratorio latinoamericano de po3ticas/pol3ticas tecnol3gicas

<http://ludion.com.ar/glosario.php?termino=Ciberliteratura>

III. "Literatura electr3nica", en el Instituto Cervantes:

<http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/hipermedia.jsp>

IV. E-Literatura, Centro de Cultura Digital

<http://editorial.centroculturadigital.mx/>

V. "Teoría, práctica y enseñaanza del hipertexto de ficción: El relato digital", de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm

VI. Tecnopoesía, en Ludi3n. Exploratorio latinoamericano de po3ticas/pol3ticas tecnol3gicas

[http://ludion.com.ar/glosario.php?termino=Tecnopoes%C3%ADa%20\(poes%C3%ADa%20experimental%20tecnol%C3%B3gica\)](http://ludion.com.ar/glosario.php?termino=Tecnopoes%C3%ADa%20(poes%C3%ADa%20experimental%20tecnol%C3%B3gica))

VII. Electronic Literature Organization

<http://eliterature.org/>

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

BIBLIOTECAS DE RECURSOS MULTIMEDIA:

- Fotos Digitales gratis: <http://fotosdigitalesgratis.com/>
- Creatives Commons: <http://creativecommons.org/>
- Foter: <http://foter.com/>
- Europeana: <http://www.europeana.eu/>
- Wikimedia Commons: https://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/>

Es importante prestar atención al tipo de licencia. Por ejemplo recomendamos consultar el siguiente link que explica cómo buscar imágenes en google: <http://adnfriki.com/como-buscar-imagenes-sin-derechos-de-autor-en-google-imagenes/>

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: 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>

HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE LIBROS DIGITALES:

- **BOOKR:** Aplicación para crear libros con imágenes importadas desde Flickr:
<http://www.pimpampum.net/bookr/>
- **BOOKTYPE:** Tutorial para generar contenido digital de manera sencilla. A través del mismo se puede 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>
- **INKLEWRITER:** para escribir historias al estilo “elije tu propia aventura”:
<http://www.inklestudios.com/inklewriter/>
- **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>
- **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/>
- **MYEBOOK:** Aplicación con la que es posible diseñar un libro propio. Hay disponibles propuestas de diseño o se puede personalizar. Sólo hay que registrarse: <http://www.myebook.com/>
- **PLAYFIC:** Herramienta que permite crear un juego a partir de un texto: <http://playfic.com/>
- **SOOPBOOK:** Aplicación que permite escribir libros de manera colectiva:
<http://soopbook.es/>
- **VOOK:** Aplicación con la que se pueden cambiar imágenes fijas por videos, insertando una película en el texto: <https://vook.com/>
- **WATTPAD** (<https://www.wattpad.com>) es una aplicación que permite compartir nuevas historias con millones de personas. Puede ser usado por medio de su sitio web, por medio de un computador o desde la app en el celular. Los usuarios pueden publicar artículos, relatos y poemas sobre cualquier cosa, ya sea en línea o a través de la aplicación Wattpad (para iOS, Android, Windows Phone y Online). El contenido incluye obras tanto de autores desconocidos como conocidos. Los usuarios pueden comentar y votar por las historias o unirse a grupos asociados con el sitio web. Alrededor del 50% de la demanda procede de EE.UU., y en menor medida también desde el Reino Unido, Canadá, Colombia, Venezuela, Filipinas, Argentina, España, Australia, y más.

- **ZOORBUST:** Aplicación mediante la cual los personajes de una historia pueden aparecer en tres dimensiones. Muy sencillo y sorprendente, por las posibilidades que ofrece de usar la webcam:

<https://www.zooburst.com/>

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

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”.

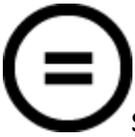
Licencias



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 derecho 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/>