

## Premio Itaú de Cuento Digital 2017 - Bases resumidas

### 1. Recepción de obras:

- a) Premio Itaú de Cuento Digital: hasta el 13 de julio de 2017 inclusive.
- b) Premio Itaú de Cuento Digital Sub-18: hasta el 10 de agosto de 2017 inclusive.
- c) Las obras deberán ser cargadas en [www.premioitau.org](http://www.premioitau.org)

### 2. Tipos de cuentos:

- a) Cuentos digitales: aquellos que utilizan recursos como programación, hipervínculos, sonido, etc., que no podrían ser accesibles en papel. No podrán exceder los 11.000 caracteres o un tiempo de lectura estimado en 13 (trece) minutos para el cuento completo o para al menos dos recorridos, si existiera más de uno.
- b) Cuentos breves “tradicionales”: aquellos que podrían ser impresos en papel sin perder su esencia, aunque incluyan imágenes. No podrán exceder los 7.000 caracteres con espacios.

Cada postulante podrá presentar sólo un cuento, sea de tipo a) o b), de tema libre, original e inédito en medios impresos y virtuales. No se podrá presentar cuentos presentados en otros concursos o que tengan cedidos o prometidos los derechos de edición y/o reproducción.

### 3. Participantes:

- a) Premio Itaú de Cuento Digital: Mayores de 18 años con nacionalidad o residencia en Argentina, Paraguay o Uruguay, que no tengan más de tres publicaciones en editoriales reconocidas.
- b) Premio Itaú de Cuento Digital Sub-18: Adolescentes de entre 13 y 18 años al momento del cierre de la convocatoria.
- c) Los participantes en ningún caso podrán ser familiares directos de los jurados, integrantes del Comité de Lectura ni organizadores.

4. Obras colectivas: Se aceptarán obras colectivas (escritas por al menos dos personas), que deben ser presentadas por uno de sus integrantes. Cada participante sólo puede presentar una obra (individual o colectiva), pero puede participar sin límite en varias obras colectivas.

5. Recursos digitales: Se podrá utilizar cualquier plataforma de creación digital. Quienes usen recursos digitales deberán ser propietarios de ellos, tener autorización para su uso o utilizar recursos de uso libre.

6. Dictamen: Para ambas categorías se dará a conocer en noviembre de 2017.

### 7. Premiación:

- a) Premio Itaú de Cuento Digital: 3 primeros premios de USD 2.000, USD 1.000 y USD 500, respectivamente. El resto de los antologados recibirán un dispositivo móvil. Al menos la mitad de los antologados y uno de los 3 primeros premios deben ser cuentos digitales.
- b) Premio Itaú de Cuento Digital Sub-18: Al menos el 50% de los cuentos antologados deben ser digitales. Los autores de los diez cuentos antologados recibirán una tablet. La escuela con mayor cantidad de obras preseleccionadas en la primera ronda por el comité de lectura recibirá una orden de compra por USD 1.000 para adquirir equipamiento multimedial. Los autores de los cuentos seleccionados por el Comité de Lectura recibirán un certificado digital.
- c) Todos los cuentos premiados se incluirán en la Antología Itaú de Cuento Digital 2017.

## Premio Itaú de Cuento Digital 2017 – Bases completas

Las fundaciones Itaú de Argentina, Paraguay y Uruguay (en adelante ITAÚ) invitan a participar de la edición 2017 del Premio Itaú de Cuento Digital (en adelante PREMIO) y del Premio Itaú de Cuento Digital Sub-18 (en adelante PREMIO SUB-18, y en conjunto PREMIOS).

### **3. OBJETIVOS**

- Crear un espacio de estímulo para escritores emergentes en lengua española.
- Contribuir a la comprensión, más allá de circuitos reducidos, de los modos de escribir y leer en la era digital.
- Incentivar nuevas exploraciones con resultados artístico-literarios de significación en el campo del relato literario digital.
- Favorecer el desarrollo del cuento digital en la región.
- Estimular a los adolescentes a experimentar nuevos formatos narrativos, 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**

- Plazos:
  - a) Para el PREMIO: desde el 2 de mayo hasta el 13 de julio de 2017 inclusive.
  - b) Para el PREMIO SUB-18: desde el 2 de mayo hasta el 10 de agosto de 2017 inclusive.
- Para participar, cada persona deberá completar sus datos en [www.premioitau.org](http://www.premioitau.org) (de ahora en más SITIO) y subir su relato allí.
- El participante puede registrarse con 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, el/la participante será consultado para determinar si prefiere utilizar su nombre y apellido.
- Antes de la fecha de cierre de la convocatoria, cada participante podrá hacer correcciones y modificaciones a la obra (hasta sustituirla, incluso). 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.

### **3. PARTICIPANTES**

- a) PREMIO: Escritores emergentes en lengua española mayores de 18 años (cumplidos antes del cierre de la convocatoria) con nacionalidad o residencia en Argentina, Paraguay o Uruguay. Serán considerados escritores emergentes aquellos autores que no tengan más de tres publicaciones en editoriales reconocidas. Los participantes que posean trayectoria como escritores de textos literarios sin recursos digitales solamente y presenten un cuento digital (ver 5.1.a) serán considerados emergentes.
- b) PREMIO SUB-18: Adolescentes de entre 13 y 18 años al momento del cierre de la convocatoria, residentes en PAÍSES ITAÚ.

Se excluye de LOS PREMIOS, sin excepción, la participación de toda persona vinculada por dependencia y/o contrato laboral con ITAÚ y/o a miembros del jurado, comité de lectura o equipo de coordinación, incluyendo sus familiares directos en línea ascendente o descendente, hermanos y cónyuges.

#### **4. REQUISITOS DE ADMISIÓN**

Cada participante podrá presentar sólo un (1) cuento original e inédito, de tema libre, en un solo de los dos tipos de cuentos admitidos (ver 5.1). Pero podrá participar, sin ser el presentante, de cuantos otros cuentos colectivos desee (ver 5.5). Todo participante, presente o no cuento, deberá cumplir los requisitos establecidos en el punto 3 de estas bases.

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, salvo que fuera en sitios de acceso restringido o sitios personales propios. 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 otros 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: No podrán exceder los 11.000 caracteres con espacios para el texto completo (si no posee recorridos alternativos internos o textos externos hipervinculados) o para al menos dos recorridos del texto, si es que tiene recorridos alternativos internos. Si el cuento tiene textos externos hipervinculados, la cantidad de caracteres de esos textos serán considerados como parte del total: por ejemplo, si un hipervínculo llevara a un texto de 3.000 caracteres, el texto fuente no podría superar los 8.000. Si se incorporaran imágenes que también contienen texto, siendo este texto parte esencial de la trama, deberá contemplarse el mismo como parte del máximo total de caracteres establecido. Contemplados estos requisitos, el tiempo estimado de “lectura” no podrá exceder los 13 (trece) minutos, sea para el cuento completo o, en el caso de tener recorridos alternativos, para al menos los dos recorridos más extensos. 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 7.000 caracteres (no palabras) con espacios.

##### **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 digitales pueden ingresarse subiendo el link a la plataforma que se haya utilizado (se debe proveer el link o 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 tradicionales deberán subirse en formato procesador de texto o PDF.

#### **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.
- 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 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 PRÁ CTICAS EN DERECHO DE AUTOR Y CREATIVE COMMONS.

#### **5.5. Obras colectivas**

- Se considera obra colectiva aquella escrita por 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 a otros colaboradores (actores, actrices, ilustradores, etc.), se deberá explicitar los nombres y apellidos de aquellos, así como su número de documento y su conformidad para su colaboración en la obra.

#### **6. COMITÉ DE LECTURA**

- El comité de lectura (en adelante COMITÉ) estará conformado por escritores, periodistas culturales, docentes y críticos de comprobable trayectoria en el campo cultural, sensibles a las transformaciones estéticas de las nuevas tecnologías. El COMITÉ seleccionará los relatos que luego 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 seleccionará alrededor de 50 (cincuenta) cuentos para ser evaluados por el JURADO.
- De entre los 50 cuentos finalistas, deberá haber al menos dos cuentos de cada uno de los países convocantes (Argentina , Paraguay, Uruguay, en adelante PAÍSES ITAÚ) en cada categoría y al menos el 50% del total deberá pertenecer al tipo a) cuento digital propiamente dicho, salvo que no haya suficientes cuentos digitales con una calidad narrativa aceptable.
- Los autores de los cuentos seleccionados por el COMITÉ recibirán un certificado digital.

#### **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 para los PREMIOS entre 10 (diez) y 12 (doce) textos a publicar en cada categoría, los cuales pasarán a formar parte de la antología en formato digital. Al menos debe haber un relato de cada uno de los PAÍSES ITAÚ en cada categoría.
- Del total de cuentos del PREMIO a publicar, 3 (tres) de ellos serán elegidos por el JURADO para recibir el primero, segundo y tercer premio, respectivamente. Al menos la mitad de los antologados y uno de los 3 primeros premios deben ser cuentos digitales.
- PREMIO SUB-18: Al menos el 50% de los cuentos antologados deben ser digitales. Como excepción, el JURADO podrá reducir este porcentaje al 30% si, a su solo juicio, fuese necesario para mantener la calidad narrativa de la antología. Los autores de los cuentos antologados recibirán una tablet.
- Ninguno de los premios podrá ser declarado desierto.
- Entre los antologados, el JURADO podrá destacar menciones a su solo criterio, sin mínimo ni máximo. Cada relato podrá recibir no más de una mención.
- Las decisiones del JURADO serán por mayoría simple y serán inapelables, excepto si el cuento o su autor no cumplieren con las presentes bases. Sus resoluciones sobre los tres cuentos premiados 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 2017.

## **8. PUBLICACIÓN**

- La Antología Itaú de Cuento Digital 2017 estará disponible gratuitamente en Internet con posterioridad a la premiación.
- Por el solo hecho de participar con la presentación de sus obras en los PREMIOS, cada participante presta conformidad en caso de resultar su obra finalista, para que sea publicada y difundida en cualquier soporte digital que determine ITAÚ. Esta autorización es por tiempo indefinido, pudiendo el autor solicitar la baja luego de un plazo de 5 años. La misma se hará efectiva a los seis meses de solicitada.

## **9. PREMIOS**

- a) Para el PREMIO:
- Los autores de los cuentos distinguidos con los 3 (tres) primeros premios del JURADO recibirán en efectivo USD 2.000, USD 1.000 y USD 500 por cuento respectivamente, en su equivalente en moneda local al cambio oficial de cada país al momento de la premiación.
  - Los restantes premiados (entre 7 y 9) se harán acreedores a un dispositivo móvil por cuento.
  - Además, sus relatos se publicarán en la antología de cuento digital.
  - Los premiados estarán sujetos a la legislación de su país de residencia para el efectivo cobro del premio, lo cual podría incluir retenciones fiscales u otros requisitos.
- b) Para el PREMIO SUB-18:
- Los autores de los cuentos antologados por el JURADO recibirán una tablet por cuento. Además, sus relatos se publicarán en la antología de cuento digital.
  - La escuela con mayor cantidad de obras preseleccionadas en la primera ronda por el COMITÉ recibirá un orden de compra por USD 1.000 para adquirir equipamiento multimedial. En caso de empate entre

escuelas, se definirá sucesivamente por este orden: cuentos seleccionados por el COMITÉ para ser evaluados por el JURADO, cuentos premiados y mencionados, mayor premio.

- Los autores y/o sus obras que no cumplan los requisitos previstos en estas bases serán descalificados por ITAÚ en cualquier etapa de los PREMIOS, inclusive después de haber sido premiados.

#### **10. PROPIEDAD INTELECTUAL**

- Cada PARTICIPANTE de una obra antologada conservará el Derecho de Propiedad Intelectual de acuerdo a las leyes vigentes.
- Por el sólo hecho de participar, cada PARTICIPANTE acepta que los ORGANIZADORES tienen el derecho de publicar digitalmente las obras antologadas 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. ITAÚ no tiene la representación de los PARTICIPANTES para proteger sus obras, por lo que no se responsabiliza por cualquier adjudicación que terceros puedan hacerse de las mismas.

#### **11. 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 2.000 (dos mil).
- Toda cuestión no prevista en estas bases será resuelta por ITAÚ, o el JURADO, en este orden de prelación. Por ejemplo, el JURADO 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, Montevideo o Asunción según la nacionalidad o residencia del autor.

#### **12. ACEPTACIÓN**

- El simple hecho de participar en los PREMIOS implica el conocimiento y aceptación de las presentes bases y condiciones.
- Dado que la participación en los PREMIOS 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 los PREMIOS sin derecho a reclamo alguno.

- Las obras no antologadas permanecerán en la plataforma por un breve tiempo, para que los PARTICIPANTES accedan a los comentarios del COMITÉ sobre su obra, sin que esto afecte los derechos de propiedad respectivos, y sin que puedan ser accedidas libremente por el público.
- Para consultas ver Preguntas Frecuentes del SITIO [www.premioitau.org](http://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).

#### **3. EJEMPLOS DE CUENTO Y OTROS GÉNEROS DE LITERATURA DIGITAL**

##### **Cuentos complementados con recursos digitales**

“Tránsitos”: Antología Itaú de Cuento Digital 2015/ Premio Itaú de Cuento Digital 2015:

<http://www.antologiasitau.org/>

“Ocho mil Caracteres”: Antología Itaú de Cuento Digital 2014/ Premio Itaú de Cuento Digital 2014, organizado por Grupo Alejandría:

<http://fundacionitau.org.ar/wp-content/uploads/downloads/2014/11/alejandriaitau201426noviembre.pdf>

“Mate”: Antología Itaú de Cuento Digital 2013/ Premio Itaú de Cuento Digital 2013, organizado por Grupo Alejandría

[http://www.fundacionitau.com.ar/wpcontent/uploads/2013/11/ebook\\_2013.pdf](http://www.fundacionitau.com.ar/wpcontent/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.



"Antología Itaú de Cuento Digital 2012" / Premio Itaú de Cuento Digital 2012, organizado por Grupo Alejandría:

[http://www.fundacionitau.com.ar/wpcontent/uploads/downloads/2013/03/antologia\\_itau\\_escritores1.pdf](http://www.fundacionitau.com.ar/wpcontent/uploads/downloads/2013/03/antologia_itau_escritores1.pdf)

, en particular los cuentos: "Los galgos", de Agustín Maya; "Arde", de Berenjena; "El pozo", de Fernando Chulak.

### **Narrativa digital hipertextual e hipermedial**

"Gabriella infinita", de Jaime Alejandro Rodríguez:

[http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/principal.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm)

"El libro flotante de Caytran Dölpin", de Leonardo Valencia y Eugenio Tisselli:

<http://www.libroflotante.net/todos.php?tipocom=0>

"El primer vuelo de los hermanos Wright", de Juan B. Gutiérrez:

[http://www.literatronica.com/wright/el\\_primer\\_vuelo.htm](http://www.literatronica.com/wright/el_primer_vuelo.htm)

"Asesinos y asesinados", de Benjamin Escalonilla:

<http://www.erres.com/swiche/swiche.html>

"Apuntes de taxidermia", de Yair Magrino:

<http://www.apuntesdetaxidermia.com.ar/>

"ÁRBOL Microficciones Digitales", de Clara Anich:

<http://claraanich.wix.com/arbol>

"Textos" de Belén Gache:

<http://belengache.net/gongorawordtoys/>

"Textos" de Milton Laufer:

<http://www.miltonlaufer.com.ar/milton/elojo.php>

"Heartbreaker", de Dora García:

<http://www.doragarcia.net/heartbeat/index.html>

"Hazlo", de Santiago Eximeno:

<http://www.eximeno.com/hazlo.html>

Cloe", de Susana Heredia y Cristina Seraldi:

[http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega\\_en\\_privado/](http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/)

"Un relato de amor/desamor", de Ainara Echaniz:

[http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor\\_desamor/index.htm](http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/index.htm)

"Pinzas de metal", de Alma Pérez:

<http://www.badosa.com/obres/pinzas.htm>

"Como el cielo los ojos", de Edith Checa:

<http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>

### **Poesía digital**

"Domo", de Javier Sendra:

<http://www.camposdelweb.com.ar/domo/>

"Eliotians", de Iván Marino:

<http://www.ivan-marino.net/>

"Grandes esferas celestes", de José Aburto:

<http://entalpia.pe/>

"Wordtoys", de Belén Gache:

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

"5000 palabras", de Isaías Herrero:

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

### **Webnovela**

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

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

"El regreso de Cecilio":

[http://fiction.wikia.com/wiki/El\\_Regreso\\_de\\_Cecilio](http://fiction.wikia.com/wiki/El_Regreso_de_Cecilio)

### **Blognovela**

"Detective bonaerense", de Marcelo Guerrieri:

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

## **4. FUENTES PARA TENER EN CUENTA:**

I. "Ciberliteratura", en Wikipedia:

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

II. Ciberliteratura, en Ludión. Exploratorio latinoamericano de poéticas/políticas tecnológicas

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

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

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

IV. E-Literatura, Centro de Cultura Digital

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

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](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm)

VI. Tecnopoesía, en Ludió. Exploratorio latinoamericano de poéticas/políticas tecnológicas

[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

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

Bibliotecas de recursos multimedia: 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: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Main\\_Page](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page)
- Flickr: <http://www.flickr.com/creativecommons>
- 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/>
- Free Music Archive: <http://freemusicarchive.org/>
- Soundbible: <http://soundbible.com/>

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>
- Istockphoto (algunas pagas y algunas gratuitas, este es el más recomendado por usuarios en foros): <http://www.istockphoto.com/>
- Getty Open Content Images (todas piezas de museo ahora gratuitas): <http://search.getty.edu/gateway/search?q=&cat=highlight&f=%22Open+Content+Images%22&rows=10&sr t=a&dir=s&pg=1>
- Free Images: <http://www.freeimages.com/>
- Compfight (para buscar con filtro creative commons): [http://compfight.com/?utm\\_campaign=Listly&utm\\_medium=list&utm\\_source=listl](http://compfight.com/?utm_campaign=Listly&utm_medium=list&utm_source=listl)
- Dreamstime: <http://www.dreamstime.com>

Herramientas de creación de libros digitales:

- Plataforma para creación de cuentos itaú: <http://itaucuentodigital.org/>
- Wattpad: <https://www.wattpad.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/>
- 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>
- Vook: Aplicación con la que se pueden cambiar imágenes fijas por videos, insertando una película en el texto: <https://vook.com/>
- Zoorburst: 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/>
- Moglue: Herramienta para crear libros interactivos para Apple. Se puede interactuar con los personajes de las historias: tocar, responder, preguntar, etc.: <http://moglue-builder.software.informer.com/>
- Soopbook: Aplicación que permite escribir libros de manera colectiva: <http://soopbook.es/>
- Bookr: Aplicación para crear libros con imágenes importadas desde 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-materialeseducativos-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-donquijote/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/>



