

TOP-IX SESSION: OPENSOURCE PER LA CREATIVITA'

Un confronto aperto sul mondo della formazione e della produzione con modelli free open source.

Il consorzio Top-IX e il Corso di Studi in Disegno Industriale del Politecnico di Torino organizzano una serie di momenti d'incontro e riflessione sull'utilizzo di software libero e open source in ambito creativo e di produzione di contenuti multimediali, focalizzandosi su due aspetti principali: le scuole e il mondo della formazione, le aziende e il mercato.

Gli anni di **sviluppo tecnologico** che stiamo vivendo hanno profondamente ridefinito i modi di operare in tutti i settori dell'attività umana: la possibilità di interagire con reti di persone, di combinare i contenuti e condividerli è una delle caratteristiche distintive della nascita e diffusione della conoscenza nell'era di Internet. La nuova prospettiva di sviluppo culturale che ne deriva si applica in prima battuta al settore della **formazione**, laddove il sapere diventa condiviso e diffuso, per passare poi alla **produzione professionale**.

In questo contesto si vuole aprire uno spazio di confronto e discussione sul ruolo dell'approccio Open Source e Open Content, basato principalmente sul concetto di condivisione e partecipazione, con un dibattito che veda protagonisti chi usa l'open source tutti i giorni.

TOP-IX Session THE CONFERENCE

Venerdì 6 novembre 2009 – Sala Cavour

Open Source per la Creatività

Una giornata di confronto tra docenti, imprenditori, centri di ricerca e aziende che usano software libero e open source e contenuti "aperti" per il multimedia e la creatività.

La mattinata, dopo un intervento introduttivo sul presente e sul futuro del modello aperto di produzione e condivisione di contenuti, sarà dedicata alle esperienze selezionate dalla Call For Showcase che presenteranno i loro progetti multimediali realizzati con software libero e open source. Nel pomeriggio, dopo un'intervista a uno dei protagonisti dell'industria della creatività, si svolgeranno due tavole rotonde dove formatori e professionisti si confronteranno sulle loro esperienze. L'evento sarà ripreso e trasmesso in live streaming.

PROGRAMMA

9.15 Accredito

9.45 Saluti – Prof. Angelo Raffaele Meo, Politecnico di Torino

10.00 Introduzione – Lorenzo Benussi, Consorzio TOP-IX

10.15 Keynote: Creatività open source – prof. Juan Carlos De Martin, Founder and Co-Director, Nexa Centre for Internet and Society, Politecnico di Torino

Il modello free/open source non riguarda soltanto gli strumenti utilizzati o le licenze con cui vengono protetti ma rappresenta un nuovo paradigma per l'industria creativa che deve essere compreso fino in fondo per declinarlo in modo veramente produttivo nella realtà di ogni giorno.

10.45 ShowCase: progetti e esperienze dal mondo open

Una rassegna di progetti ed esperienze dal mondo della formazione e della produzione che traggono la loro forza dall'utilizzo del modello free/open source.

13.00 Lunch – in concomitanza con la pausa di View Conference

14.00 Intervista con - Innovazione creativa, nuove aziende e sviluppo di business creativi - Glenn Entis intervistato da David Orban

David intervisterà Glenn sulla sua esperienza nel supportare le creatività negli ambienti di produzione e nei team e alcuni passi fondamentali nello sviluppo creativo di un progetto. Durante l'intervista si parlerà anche d'innovazione e di come sia possibile basare un business sulla propria creatività.

Glenn Entis – General Partner, Vanedge Capital; former Senior VP, Chief Visual and Technical Officer at Electronic Arts – è uno dei padri fondatori della computer animation. Oggi svolge l'attività di venture capitalist e di scopritore di talenti imprenditoriali nel settore creativo.

David Orban - Founder & Chief Evangelist, Wide Tag – è un esperto del concetto di Singolarità Tecnologica e delle sue applicazioni nel mondo in cui viviamo. Interviene spesso in conferenze e come editorialista sui temi dell'accelerazione del cambiamento tecnologico e il suo impatto sociale.

14.30 Tavola rotonda: *Formazione aperta*

Chair: Fabrizio Valpreda, Corso di Studi in Disegno Industriale del Politecnico di Torino

Il luogo della formazione, a tutti i livelli, costituisce la base culturale di sviluppo di qualsiasi società. In quest'ambito diventa quindi strutturale costruire un impianto didattico che ruoti attorno ai temi della diffusione della conoscenza attraverso la completa, indiscutibile ed imprescindibile pratica della condivisione, che l'uso di software libero permette di tradurre nelle pratiche digitali a cui tutte le attività umane attingono.

16.00 coffe break - in concomitanza con la pausa di View Conference

16.30 Tavola rotonda: *Produzione open source*

Chair: Francesco Paglia, SparkDE

L'ambito professionale negli ultimi anni è messo a confronto, spesso in modo non incruento, con la realtà tecnica e sociale. Nascono così nuove esigenze di interconnessione tra le persone e le aziende che possono quindi essere liberate dai vincoli tecnici abituali, attraverso l'uso di software libero. I modi in cui ciò avviene oggi e si svilupperà in futuro devono essere oggetto di una discussione aperta ai più diversi contributi.

17.45 chiusura lavori

TOP-IX Session: I WORKSHOP

Nell'ottica di diffondere la consapevolezza delle possibilità culturali, economiche e tecniche offerte dai software free/open source il workshop costituisce un momento fondamentale della pratica del fare che spesso si trascura a favore della teoria. Questa, in un ambito complesso e sempre nuovo come quello della creatività digitale, non può essere che uno dei due piatti della bilancia, equilibrata dalla conoscenza delle tecniche in un binomio culturale in questo modo completo di tutti gli elementi necessari.

04 Novembre 2009

14.30/18.30 - **Cinelerra: si, noi possiamo.**

Raffaella Traniello

Il video editing con software libero in una presentazione per tutti gli utenti, maturata attraverso un'esperienza in ambito didattico fatta con le nuovissime generazioni di potenziali artisti digitali.

05 Novembre 2009

9.30/13.30 – **Blender Base: e adesso che l'ho aperto che faccio?**

Enrico Valenza (EnV)

Una prima, efficace e comprensibile panoramica sulle potenzialità di un software libero che si sta affermando in ambito professionale e didattico come nuovo punto di riferimento per il settore della creatività.

14.30/18.30 – **Blender Advanced Character Animation**

Fernando Luceri (Gillan)

Approfondimento delle funzionalità di character animation di Blender attraverso il salto generazionale tra le versioni 2.4x e la prossima 2.5 che propone un modo completamente nuovo di operare in ambito 3D insieme a una flessibilità operativa fuori dagli schemi tradizionali.

07 Novembre 2009

9.30/13.30 – **Contenuti artistici: sapere che farne prima che sia tardi**

Lorenzo Benussi, TOP-IX

Creare contenuti multimediali diventa sempre più entusiasmante oltre che tecnicamente praticabile. Ciò che non sempre sembra semplice è distribuirli e diffonderli con la consapevolezza di esserne sempre gli autori ed evitando brutte sorprese.