

**Presentazione di**  
**Cristina Zocca 736584**  
**Nicole Galeone 735934**

# **OPEN NON E' FREE**

Metodi di ricerca per il progetto  
Docente Stefano Maffei  
Politecnico di Milano  
Facoltà del design

**di Ippolita**

# AUTORE

## IPPOLITA

*"Ippolita è un nome che ci piace, e ci piace immaginare la nostra identità collettiva inserita in una rete di server indipendenti italiani e internazionali"*

Ippolita è un nome collettivo, una comunità scrivente, un server indipendente che mette al servizio di tutti una piattaforma in costante aggiornamento, che offre una mailing list e uno spazio wiki dove poter coordinare, collaborare e sviluppare

Elèuthera: casa editrice

-libertà

-scambio culturale

-mosaico di sapere libero

e comune tralasciando la

dimensione del profitto



# INTENTI

Discorso sul mondo del lavoro

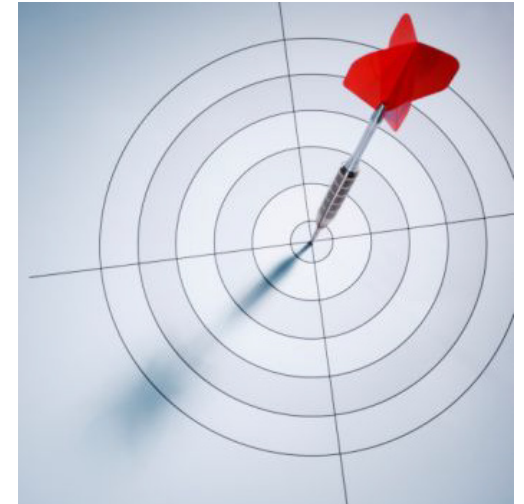
- autoformazione
- condivisione delle competenze
- autodifesa digitale

Tematiche legate all'ergonomia

- usare tecnologie
- non essere usati

Nuovi modi per attraversare i livelli di realtà

- azioni concrete
- spingere al massimo i propri desideri

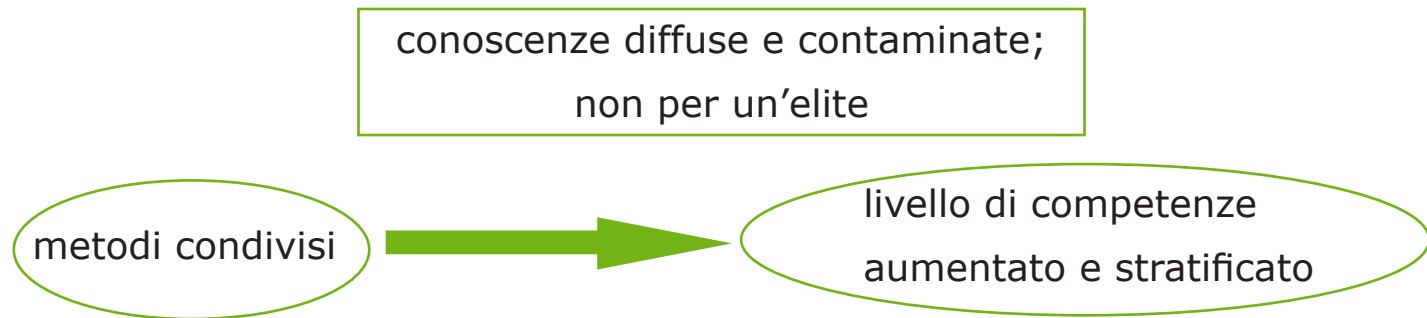


# TESI

INVITO AD AGIRE, CHIAMARSI IN CAUSA,  
NON RESTARE A GUARDARE IL DIVENIRE VORTICOSO DELLA TECNOCULTURA,  
MA METTERCI SU LE MANI.

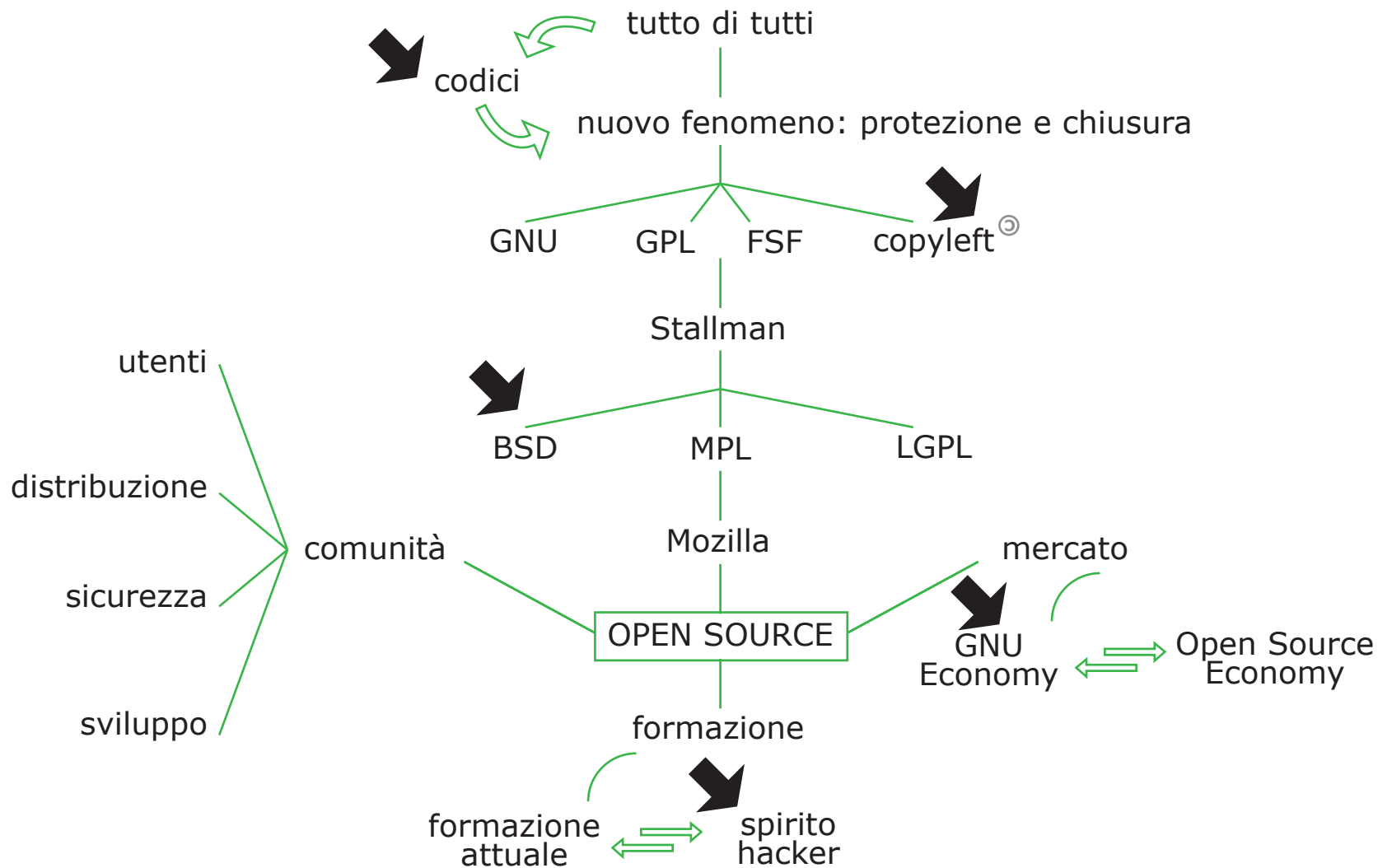
## ***SPIRITO HACKER***

Riconoscere un modello reticolare della società, sperimentare e condividere strumenti per praticarlo, e attraverso il continuo confronto tra pari saggiare e mettere alla prova il proprio livello di formazione





# MAPPA CONTENUTI / GLOSSARIO



# CRONOLOGIA

- FINE ANNI '60 sistema operativo UNIX
- FINE ANNI '70 mercato limitato all'hardware  
protezione e chiusura
- 1984 Stallman: GNU = software libero  
nasce GPL = applicativo libero, ma rilasciando codice sorgente
- 1985 Stallman: fonda FSF  
copyleft = permesso d'autore
- GNU ECONOMY
  - 1990 nascita Open Source  
FSF tenta di scrivere il kernel per Unix
  - 1991 Linus Torvalds: scrive Linux per Unix, pubblica codici sorgente  
prima che l'applicativo sia terminato
  - 1995 Apache = server web
  - 1998 anno dei cambiamenti contro monopolio di Microsoft:  
Netscape=Mozilla



# COLLOCAZIONE “OPEN NON È FREE”





# FREE vs OPEN

## SOFTWARE LIBERO

disaccordo sui principi base,  
d'accordo su aspetti pratici



# LICENZE

- cartine tornasole: far intendere i passi dell'evoluzione delle comunità hacker
- "manifesti" che rivelano lo stile, le finalità e le caratteristiche delle comunità

▶ **BSD:**

- ridistribuire modificato usando la stessa o altra qualunque licenza
- nessun l'obbligo di redistribuire le modifiche al codice sorgente

▶ **GPL:**

- codice sorgente rimane sotto GPL
- l'unione tra un progetto sotto GPL e uno sotto un'altra licenza deve stare sotto licenza GPL

▶ **MPL:**

- obbligo di rilasciare modifiche al codice sorgente sotto licenza MPL
- possibilità di unirsi con software proprietario

▶ **LGPL:**

- rendere pubbliche le modifiche al codice sorgente
- possibilità di unirsi con software proprietario lasciandolo closed



# COMUNITÀ

organizzazione di valore aggiunto

- miglior esempio per lo sviluppo di progetti di ogni tipo e ad ogni livello
- crea network intorno ad essa, coinvolgendo esperienze - stratificando i saperi
- collaborazione non competitiva
- importanza del processo più che del risultato

► **SVILUPPO:** si collabora; mai codici da zero ma molti plugins; aggiunte

- debugger
- maintaner
- coder
- individui chiave

► **DISTRIBUZIONE:** obiettivo di trovare applicativi che possano essere pacchettizzati

► **UTENTI:** si punta sui servizi per gli utenti

► **SICUREZZA:** si occupano di trovare bug e relative soluzioni

- bug
- exploit
- patch



# FORMAZIONE



# SPIRITO HACKER NEL DESIGN

- ▶ work in team, nelle varie fasi della creazione di un prodotto
- ▶ aprire e entrare; vedere dentro, oltre la superficie
- ▶ liberatoria tesi, circolazione dei saperi per creazione di altro sapere



IDEO

- *lavorare per passione con persone che la condividono*
- *darsi da fare, non farsi trascinare dagli eventi*
- *il "come" si comunica è importante almeno quanto il "cosa": seguire un'etica e una volontà personale*
- *dare importanza al processo e non solo allo scopo finale*



# APPROFONDIMENTI

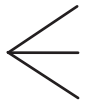
- ▶ **GNU OPERATING SYSTEM** - [WWW.GNU.ORG/HOME.IT.HTML](http://WWW.GNU.ORG/HOME.IT.HTML)
  - fondatori del software libero
  - non confondere con open source software
- ▶ **OPEN SOURCE - ANALISI DI UN MOVIMENTO** di Nicola Bassi
  - per molte imprese è una possibilità per contrastare i monopoli o uscire dai pericoli del mercato
  - generare profitto pur riuscendo a rendere un software accessibile a tutti
- ▶ **L'ETICA HACKER** di Pekka Himanen
  - importante distinzione tra hacker e cracker, solitamente si sbaglia
- ▶ **HACKTIVISM, LA LIBERTÀ NELLE MAGLIE DELLA RETE** di Tommaso Tozzi ed Arturo Di Corinto
  - esaltazione dell'attivismo dello spirito hacker
- ▶ **DESIGN OPEN SOURCE** di Paolo Ciuccarelli
  - comunità hacker creano nuovi valori di conoscenza e sapere
  - utente da consumer a prosumer
  - conoscenza e innovazione sono beni pubblici, che traggono vantaggio più dalla condivisione e diffusione che dalla protezione




# CRITICA

▶ difficoltà ad una prima lettura per conoscenze informatiche di base sottointese


▶ 3 intenti:

Discorso sul mondo del lavoro 

- autoformazione
- condivisione delle competenze
- autodifesa digitale

Tematiche legate all'ergonomia 

- usare tecnologie
- non essere usati

Nuovi modi per attraversare i livelli di realtà 

- azioni concrete
- spingere al max i propri desideri

▶ **dalla lettura, percepite 2 posizioni**

considerazione negativa dell'Open Source, per frasi o vocaboli quasi ironici verso tale tendenza

considerazione positiva dell'Open Source, pur non condividendo la natura commerciale del fenomeno se ne considera l'efficacia e il suo diffuso utilizzo



Presentazione di  
Cristina Zocca 736584  
Nicole Galeone 735934

# OPEN NON E' FREE

di Ippolita

## ...TO BE CONTINUED

Metodi di ricerca per il progetto  
Docente Stefano Maffei  
Politecnico di Milano  
Facoltà del design

