

El Instituto Distrital de las Artes - Idartes, a través de su Línea de Arte, Ciencia y Tecnología con su proyecto Plataforma Bogotá.

Invitan a la



Presencial + Virtual

## ▣ RADIOFONÍAS ERRANTES

Okupando el ciberespacio público

A cargo de

[aliveprojects.cc](http://aliveprojects.cc)

Proyecto ganador de la Beca HACKTIVIDAD 2021

## 1. Descripción.

La **HACKTIVIDAD RADIOFONÍAS ERRANTES** estará orientada al desarrollo, diseño y producción colaborativa de un proyecto radiofónico itinerante, con tecnologías adecuadas, móviles, livianas, distribuidas y abiertas.

Durante el proceso del laboratorio abordaremos cuatro temas sobre los que tejaremos una creación radiofónica, para luego llevarla al espacio público y de allí irradiar el ciberespacio, a través de una transmisión audio-streaming, construida colectivamente y emitida en tiempo real. Estos temas son: **a). Soberanía tecnológica.**, **b). Cultura Colaborativa**, **c). Ciberespacio y tecnologías del bien común** y **d). Cultura Libre**.

Es así como este laboratorio propone convocar un grupo diverso de diez (10) personas involucradas en procesos sociales, ambientales y culturales, motivadas en la exploración de tecnologías inalámbricas de comunicación, para posibles aplicaciones en sus prácticas artísticas, culturales, sociales y comunicativas. Para lo anterior, construiremos un **NOMI** - Nodo Móvil Inalámbrico, el cual definimos como un conjunto de equipamiento tecnológico para la transmisión de información multimedia por canales wifi y 4G, instalado en un morral (maleta de dos brazos) y operado desde un dispositivo móvil (tablet o Smartphone), actividad que nos permitirá analizar las problemáticas que abordaremos durante el desarrollo de la HACKTIVIDAD, siendo esta, una experiencia que permita conectar conceptos, acciones y propósitos.

Estudiaremos los casos de uso de un **NOMI**, como:

■ Biblioteca itinerante, ■ Oficina virtual colaborativa móvil, ■ Repositorio Multimedia (películas, imágenes, audios, textos), ■ Transmisiones radiofónicas errantes, ■ Telefonía IP (brigadas de auxilio, logística de evento), ■ Servidor de Voz Grupal con Mumble: canal de retorno para transmisiones radiales grupales, ■ Guianza o recorridos en terreno, ■ Wardriving: hacking ético y auditorias de redes inalámbricas y ■ Formación en despliegue de infraestructura de comunicaciones comunitarias (pruebas de señal, cobertura, tráfico de red - conceptos básicos). Estudiaremos nuevos posibles casos de uso, desde el interés de las personas que integren el grupo de participantes del laboratorio. Al finalizar la construcción de este **NOMI**, será intervenido visualmente con un diseño concertado por el grupo de participantes.

## 2. Objetivos.

### ❖ GENERAL

Provocar una experiencia de apropiación, alfabetización y empoderamiento tecnológico, en el despliegue de infraestructuras de comunicación; comunes, abiertas, descentralizadas y distribuidas.

### ❖ ESPECÍFICOS

- Crear una comunidad en torno a la HACKTIVIDAD, organizada digitalmente.
- Documentar el proyecto como un aporte para el bien común.
- Producir bienes comunes digitales y un repositorio de conocimiento abierto para la reproducción de un **NOMI**.
- Propiciar espacios físicos y virtuales para el aprendizaje abierto.
- Facilitar la organización de un grupo diverso de personas frente hacia la construcción de un objetivo y Bien Común.
- Construir relaciones humanas desde el cuidado, la reciprocidad, la horizontalidad participativa y la inteligencia colectiva.

## 3. Metodología.

### AULA INVERTIDA ABIERTA / Grupo de estudio

La metodología busca propiciar un espacio horizontal, descentralizado y orgánico en un grupo de estudio, donde cada participante asuma su proceso cognitivo, y determine el curso de sus aportes. El diálogo y cruce de informaciones, son indispensables para provocar las reflexiones en una dimensión colectiva. Postulamos este modelo para estimular la argumentación, el análisis, la reflexión y el consenso de las ideas. Con esto superamos la toma de decisiones a partir de opiniones, para llegar a ellas desde la inteligencia colectiva.

Esta HACKTIVIDAD se desarrollará en dos momentos: **CO-CREACIÓN y MUESTRA:**

- ❖ **CO-CREACIÓN** la cual constará de **ocho ( 8 ) sesiones. ( 2 ) horas por sesión.** para un total de **2 sesiones por semana.** Cada sesión estará dividida en dos franjas, así:

- **FRANJA DE INMERSIÓN.**

En esta primera franja, precipitaremos la investigación previa mediante una **pregunta problema**, que formulamos con anterioridad, para luego llegar a las resoluciones de la misma de manera colectiva.

*Componentes:*

- **Pregunta Problema** que lleve al sentir y el razonamiento crítico, consciente y colectivo.
- Recursos previos para el análisis individual con el objetivo de preparar aportes en la franja de estudio.
- Socialización y Desarrollo de los temas.

- **FRANJA DE APLICABILIDAD.**

Esta será la segunda parte de la sesión, donde llevaremos las reflexiones colectivas de la primera franja, para volcarlas en el diseño de la intervención a realizar en la culminación de la HACKTIVIDAD.

*Componentes:*

- Debate y consenso.
- Conclusiones y acuerdos.

- ❖ **MUESTRA** una **(1) jornada de cuatro ( 4 ) horas**, para el despliegue de la intervención resultante del proceso.

## FORMATOS

Esta HACKTIVIDAD se desarrollará en dos formatos: Uno **Virtual** y otro **Presencial**:

- ❖ **Formato Virtual.**

Estará compuesto por **cuatro ( 4 ) sesiones virtuales, una ( 1 ) por semana.** Se realizará por medio de **videoconferencias grupales**, apoyos visuales y el **uso de la plataforma colaborativa** <http://aliveprojects.cc/> para la sistematización y desarrollo del proceso de la

HACKTIVIDAD En esta plataforma, cada participante podrá crear un perfil y podrá hacer uso de una serie de herramientas colaborativas para el avance de las actividades.

#### ❖ **Formato Presencial**

Estará compuesto por **cuatro ( 4 ) sesiones presenciales** en las instalaciones de **Plataforma Bogotá** y **1 (una) jornada de intervención en espacio público**. Lugar a convenir con las participantes del laboratorio.

### TIPOS DE ACTIVIDADES

Las siguientes actividades componen el desarrollo de la HACKTIVIDAD. Serán progresivas y transversales a las sesiones.

- **Creación de espacio virtual para el grupo de estudio con tecnologías libres.**  
*Perfiles de participantes, Grupo de estudio, Repositorios, Sala de Proyecto y Sitio de la Hacktividad* en la plataforma <https://aliveprojects.cc>
- **Material de estudio previo.**  
Se entregará material con una semana de anterioridad al tema propuesto en cada sesión con el objetivo de que las participantes preparen aportes para la HACKTIVIDAD.
- **Encuentros Virtuales y Presenciales.**  
Registro de videoconferencias y producción de textos con herramientas colaborativas, libres y abiertas.
- **Multimedia de apoyo a los temas de estudio.**  
Apoyos audiovisuales producidos por aliveprojects.cc para el laboratorio.
- **Sistematización abierta y colaborativa.**  
Construcción de documentos colaborativos, manuales, memorias abiertas y comunes.
- **Creación de registros sonoros con licencia abierta.**  
Grabación y edición de audios con dispositivos móviles.
- **Construcción de una unidad NOMI.**  
Diseño, montaje y personalización de un Nodo Móvil Inalámbrico
- **Configuración y uso de app móviles.**  
Instalación, socialización y uso de aplicaciones móviles para el objeto del laboratorio.

#### 4. Programación del laboratorio.

Lugar sesiones virtuales: <https://meet.jit.si/>

Lugar sesiones presenciales: Plataforma Bogotá.

Semana	Tema	Actividad por Sesión
1	SOBERANÍA TECNOLÓGICA	<p>Sesión virtual: <b>Martes 12 de octubre.</b> 6:00 p.m a 8:00 p.m Taller: <b>Contexto Colombiano</b></p> <p>Sesión presencial: <b>Sábado 16 de octubre.</b> 2:00 p.m a 4:00 p.m. <b>Eléctricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Medidas básicas de seguridad (Evitar cortocircuitos, ¿Qué es la corriente DC?, La polaridad es imprescindible, Demostración con multímetro).</li><li>• Explicación de la autonomía eléctrica del equipo.</li><li>• Alimentación eléctrica : Preparación y armado de caja de paso que aloja la protección de descarga de la batería, así como del convertidor STEP DOWN para la raspberry.</li><li>• Conexión eléctrica del router y la raspberry a la batería mediante conectores microusb, Jack y regleta.</li></ul>
2	CULTURA COLABORATIVA	<p>Sesión virtual: <b>Martes 19 de octubre.</b> 6:00 p.m. a 8:00 p.m. Taller: <b>Entornos colaborativos</b></p> <p>Sesión presencial: <b>Viernes 22 de octubre.</b> 4:00 p.m a 6:00 p.m.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Configuración IP del router, así como del nombre de la red que emite el router.</li><li>• Instalando linux en la raspberry, accediendo a la raspberry mediante un computador y una terminal, sin utilizar pantalla. Configuración IP de la raspberry.</li><li>• Instalación de servicios del nodo en raspberry pi y configuración de los mismos.</li><li>• Generación de ISO de la microsd como respaldo y como memoria del proceso.</li><li>• Socialización de los servicios del nodo móvil: demos de la radio y apps.</li></ul>

3	CIBERESPACIO Y TECNOLOGÍAS DEL BIEN COMÚN	<p>Sesión virtual: <b>Martes 26 de octubre.</b> 6:00 p.m. a 8:00 p.m. <b>Taller: Autonomía tecnológica</b></p> <p>Sesión presencial: <b>Sábado 30 de octubre.</b> 2:00 p.m a 4:00 p.m. <b>Operación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso del cargador de la batería de 12v.</li> <li>● Operación del nodo demo.</li> <li>● Equipo del operador del nodo <ul style="list-style-type: none"> <li>■ celular</li> <li>■ Apps</li> </ul> </li> <li>● Disposición del equipamiento dentro de la maleta.</li> <li>● Intervención visual del <b>NOMI.</b></li> </ul>
4	CULTURA LIBRE	<p>Sesión virtual: <b>Martes 2 de noviembre.</b> 6:00 p.m. a 8:00 p.m. <b>Taller: Diseño y producción de audios.</b></p> <p>Sesión presencial: <b>Jueves 4 de noviembre.</b> 4:00 p.m a 6:00 p.m. <b>Simulacro</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Jornada preparatoria hacia la MUESTRA.</li> </ul>
	MUESTRA DE RESULTADOS DE LA HACKTIVIDAD	<p>Jornada presencial: <b>Sábado 6 de noviembre.</b> 6:00 p.m. a 8:00 p.m.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Intervención en espacio público para irradiar al ciberespacio, una transmisión audio-streaming, construida colectivamente y emitida en tiempo real en el marco de la acción planificada durante el laboratorio.</li> </ul>

## 5. ¿A quién está dirigido?

Personas mayores de edad, involucradas en procesos artísticos, sociales, ambientales o culturales, con motivación en la exploración de tecnologías inalámbricas de comunicación para aplicarlas en sus prácticas artísticas, culturales, sociales y comunicativas.

## 6. ¿Quién puede participar?

Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años. Se le dará prioridad en un 70% a los residentes de Bogotá.

## 7. Cronograma de la invitación

### Fecha lanzamiento convocatoria:

17 de septiembre de 2021

En el enlace: [www.plataformabogota.gov.co](http://www.plataformabogota.gov.co) y [www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)

### Inscripción y recepción de documentos:

17 de septiembre al 1 de octubre del 2021 a las 2:00 pm.

En el enlace: <https://bit.ly/hack-radiofonias>

### Publicación del listado de seleccionados:

7 de octubre de 2021 en el enlace: [www.plataformabogota.gov.co](http://www.plataformabogota.gov.co) y [www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)

Las fechas, lugares y horas previstas en el cronograma podrán ser modificados con un día de anticipación por el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES y en todo caso los cambios se publicarán en [www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)

## 8. Inscripción

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción llene el formato que encontrará en el enlace mencionado en el numeral anterior y complétalo con la siguiente información:

1. Nombre Completo
2. Número de documento de identificación legal vigente (cédula, cédula de extranjería o pasaporte)
3. Subir documento escaneado (Las cédulas deben presentarse por ambas caras.)
4. Correo Electrónico
5. Número celular
6. Lugar de residencia.
7. Un párrafo que exprese su interés en el tema del laboratorio desde su profesión, campo artístico, investigación, inquietud e incluya referencias previas que dialoguen con la temática del laboratorio.
8. Hoja de vida
9. ¿Por qué medio se enteró de esta convocatoria?
10. Aceptación de la implementación y seguimiento de los protocolos de bioseguridad del equipamiento (Planetario de Bogotá).
11. Consentimiento de formar parte del material de registro y la documentación audiovisual y/o fotográfica que será parte de las publicaciones que haga Plataforma Bogotá en sus redes sociales y distintas plataformas relacionadas con este laboratorio.
12. Autorización de uso de datos.

### 8.1. Formulario de inscripción

<https://bit.ly/hack-radiofonias>

### 8.2. Requisitos de aceptación

Se seleccionará el número de participantes hasta completar el aforo y adicionalmente se tendrán en cuenta hasta 3 inscripciones adicionales como suplentes. En caso de que alguno de los seleccionados no pueda participar del laboratorio, se llamará a alguno de los suplentes.

Se notificará al seleccionado(a) su participación en el laboratorio por medio del correo electrónico [plataformabogota@idartes.gov.co](mailto:plataformabogota@idartes.gov.co).

Cupo: **10**

Suplentes: **3**

### **¿Cuándo se pierde el cupo?**

1. Cuando no envía mail de confirmación.
2. Cuando falta a la primera sesión sin justificación escrita enviada por mail a [plataformabogota@idartes.gov.co](mailto:plataformabogota@idartes.gov.co)

### **8.3. Acuerdos previos**

#### **LICENCIAMIENTO DE COMUNES**

Los productos multimedia de esta propuestas como lo son: documentación, sesiones de grupo, piezas gráficas, registros audiovisuales y otros derivados, serán objeto de licenciamiento abierto bajo una licencia creative commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) siempre que sea posible.

#### **NOMI - NODO MÓVIL INALÁMBRICO**

La unidad producida durante la HACKTIVIDAD, quedará como un bien común gestionado, administrado y aprovechado por [aliveprojects.cc](http://aliveprojects.cc) y [wireslab.org](http://wireslab.org). Accesible también para las participantes de este grupo de estudio, bajo las condiciones que [aliveprojects.cc](http://aliveprojects.cc) considere pertinente.

#### **MANEJO DE DATOS**

[aliveprojects.cc](http://aliveprojects.cc) y su sitio web no harán uso comercial de los registros de usuarios en su infraestructura. De antemano los usuarios registrados aceptan que la información que compartan en esta plataforma, será de acceso público sin que esto implique consentimiento, representación o compromiso por parte de [aliveprojects.cc](http://aliveprojects.cc) hacia los usuarios registrados. Se entiende que de manera voluntaria se participa en una comunidad abierta. Cada usuario escoge el nivel de visibilidad de sus datos y la información que desea compartir dentro y desde la plataforma.

## 9. Recomendaciones

Con el envío del correo electrónico de inscripción se entiende que se aceptan los lineamientos de la invitación.

Dentro del periodo de inscripción y recepción de documentos, únicamente se tendrá en cuenta la primera inscripción registrada en la plataforma. Por lo tanto, si en la misma no se encuentra toda la documentación de carácter obligatorio solicitada en el numeral 8 (Inscripción), no podrá continuar en el proceso de selección. Antes de enviar la inscripción por medio de la plataforma, por favor verifique que los archivos que se van a que se van a anexar tanto en el formulario como en en la plataforma de almacenamiento (archivo escaneado de identificación y cualquier otro que sea solicitado) se puedan leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.

### 9.1 Protocolos de uso del espacio de Plataforma Bogotá - COVID 19.

Siguiendo los lineamientos y protocolos de bioseguridad y los estándares de autocuidado de la Alcaldía Mayor de Bogotá, dentro del uso y visitas a sus equipamientos, los participantes del laboratorio deben tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Al llegar a las instalaciones de Plataforma Bogotá deben lavarse las manos en los baños del equipamiento.
- El uso de tapabocas que cubra nariz y boca es obligatorio dentro del equipamiento.
- Se deben realizar mecanismos de autocuidado como lavarse las manos con agua y jabón al menos cada dos horas.
- Durante el desarrollo de las actividades del laboratorio los participantes deben mantener el distanciamiento de dos (2) metros entre ellos.

## 10. Criterios de selección.

CRITERIO	PORCENTAJE
Texto que presente el interés por participar en el laboratorio.	50
Portafolio.	30
Experiencia de trabajo en los temas propuestos por la HACKTIVIDAD.	20

## 11. Valoración de inscripciones.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valoradas por: **LEONARDO TABORDA** y **WILLIAM MARTINEZ (KIRSCH COBRIC)**, miembros de oliveprojects.cc, en su calidad de ganadores de la Beca HACKTIVIDAD. quienes revisarán las propuestas y seleccionarán los asistentes a la HACKTIVIDAD RADIOFONÍAS ERRANTES.

Esta decisión quedará registrada en un acta en la que se enunciarán los criterios de selección aplicados. Realizada la deliberación y con el acta de selección firmada por los integrantes del comité evaluador, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES acogerá la recomendación y publicará un acto administrativo contra el cual procederán los recursos de ley, siempre y cuando se ajusten a la normatividad correspondiente y a los lineamientos previstos en la presente invitación.

En caso de inhabilidad, impedimento o renuncia por parte de alguno de los concursantes seleccionados, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, a partir de la valoración del comité evaluador, asignará el cupo para asistir al laboratorio al concursante que ocupe el siguiente puesto en orden descendente.

## 12. Deberes de los seleccionados

- Asistir puntualmente a las actividades programadas durante el laboratorio en las fechas establecidas.
- Cumplir con los compromisos que se realicen con los compañeros y otros participantes.
- Informar por escrito con mínimo 1 semana de anticipación en caso de no poder asistir al laboratorio.
- Asistir mínimo al 90% de actividades para poder recibir la certificación.
- Participar con respeto y entusiasmo en las actividades programadas.
- Cumplir con los deberes adicionales que señale el Instituto Distrital de las Artes - IDARTES.

## 13. HACKTIVIDAD a cargo de:

### Leonardo Taborda.

Autodidacta curioso, explorador y experimentador en diversas tecnologías de la información, la autogestión eléctrica y la Soberanía Tecnológica. Ha desplegado y participado en proyectos de Redes Inalámbricas Comunitarias. Considera que es necesaria la acción local para la transformación social, en la cual el primer eslabón es la construcción de redes sociales de confianza. Licenciado en Educación. wireslab.org.

### Kirsch Cobric.

Para el Estado Colombiano un Vagabundo, para vos, un Voluntario. Dedico mi tiempo libre a explorar, conocer , diseñar y propiciar el paradigma de la colaboración, como alternativa al sistema económico-social establecido y en crisis. No intento cambiar este sistema, mejor te invito a construir juntas uno nuevo que haga de este algo obsoleto. Al igual que tú, soy un abanico de posibilidades. Estas son las que cultivo: Editor en el Vlog kirschcobric.xyz - Bitacorá de un Vagabundo, Artesano Digital en nidostudio.art , Coordinador en aliveprojects.cc .

[WWW.PLATAFORMABOGOTA.GOV.CO](http://WWW.PLATAFORMABOGOTA.GOV.CO)

**Instituto Distrital de las Artes – IDARTES**

[plataformabogota@idartes.gov.co](mailto:plataformabogota@idartes.gov.co)