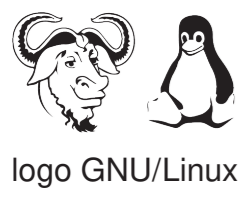


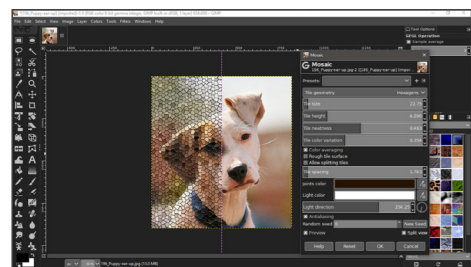
# SOFTWARE LIBERO E FREE CULTURE



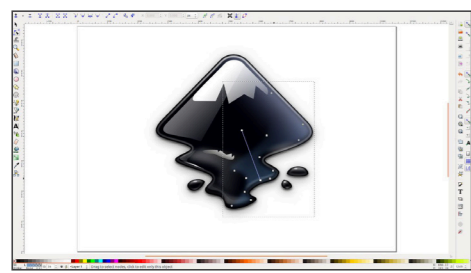
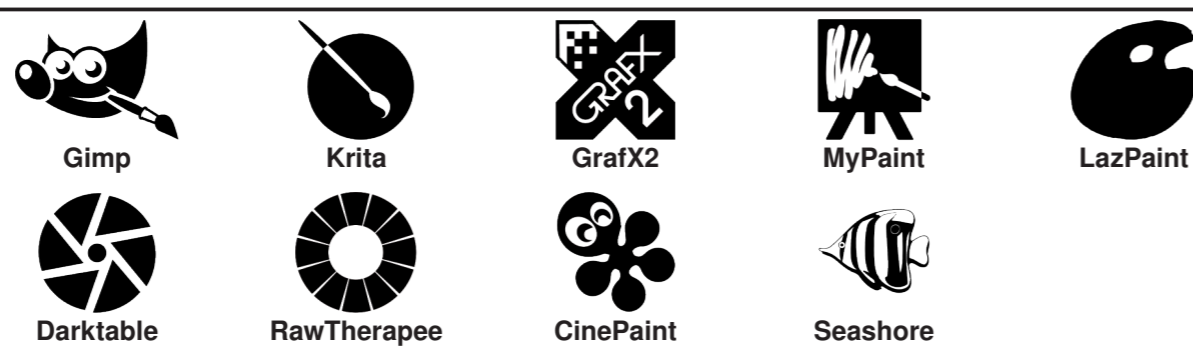
Il movimento per il software libero nasce nel 1983, quando il ricercatore del MIT Richard Stallman fonda il progetto GNU, con l'obiettivo di sviluppare un sistema operativo che fosse liberamente utilizzabile, modificabile e condivisibile da chiunque. La legislazione degli Stati Uniti aveva da poco riconosciuto la tutela del copyright per i programmi informatici, inducendo il sopravvento del software proprietario con codice sorgente non accessibile e causando, di fatto, l'impossibilità degli utenti di modificare e adattare i programmi alle proprie esigenze, ritrovandosi quindi in una situazione di dipendenza nei confronti delle aziende di software. L'obiettivo del GNU Project viene realizzato nei primi anni '90, grazie al contributo di numerosi sviluppatori volontari, quando viene rilasciata la prima versione stabile di GNU/Linux. Da allora, il sistema operativo e gli applicativi liberi si sono moltiplicati ed estesi ad ogni ambito, sia pubblico che privato: oggi molte grandi società e milioni di utenti utilizzano Linux. Il free software riveste però un ruolo ancora più importante nelle pubbliche amministrazioni di tutto il mondo, per le quali sta avvenendo la progressiva migrazione dagli applicativi proprietari a quelli liberi. Il fenomeno appena descritto per il software si estende anche ad altri tipi di opere dell'ingegno: dai contenuti di vario genere (Free/Open Content), alle pubblicazioni scientifiche (Open Access e Open Science), ai dati (Open Data). Si parla più in generale di Free Culture, movimento sociale che condivide i medesimi principi di libertà d'uso e condivisione.

# SOFTWARE LIBERI PER LA GRAFICA

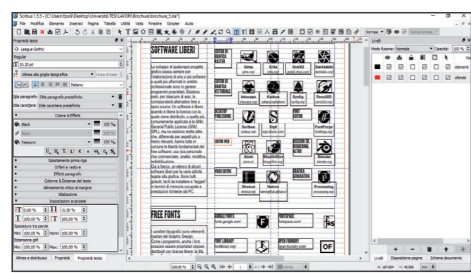
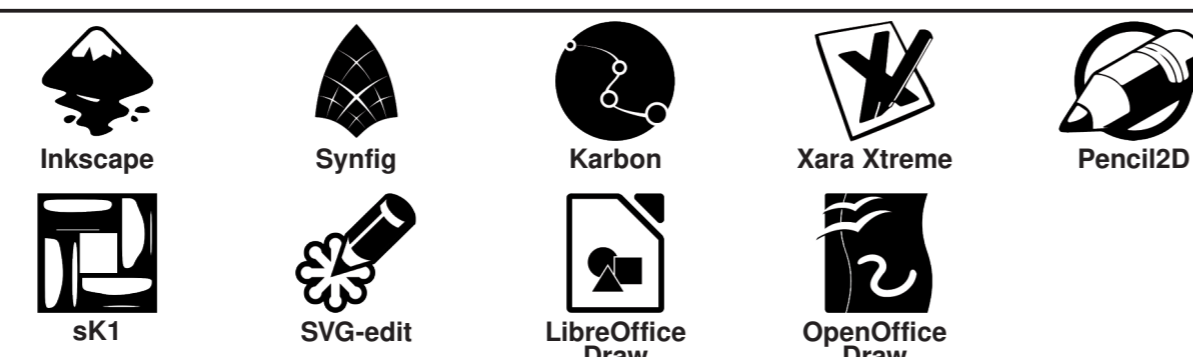
Lo sviluppo di qualunque progetto grafico richiede sempre l'uso di uno o più software. A livello professionale, lo standard del settore è rappresentato dai programmi proprietari. Esistono però diverse alternative free e open source che, pur non offrendo le stesse funzionalità avanzate, sono valide e sufficienti per realizzare comunque dei progetti di qualità. I programmi qui elencati sono stati raggruppati secondo le varie tipologie di attività legate alla grafica. Sono tutti gratuiti e relativamente "leggeri" in termini di memoria occupata e prestazioni richieste dal PC.



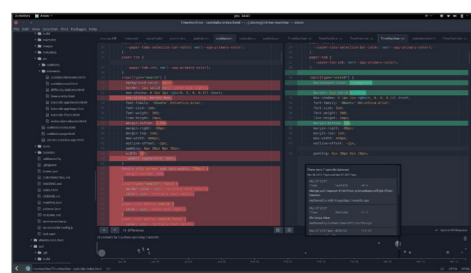
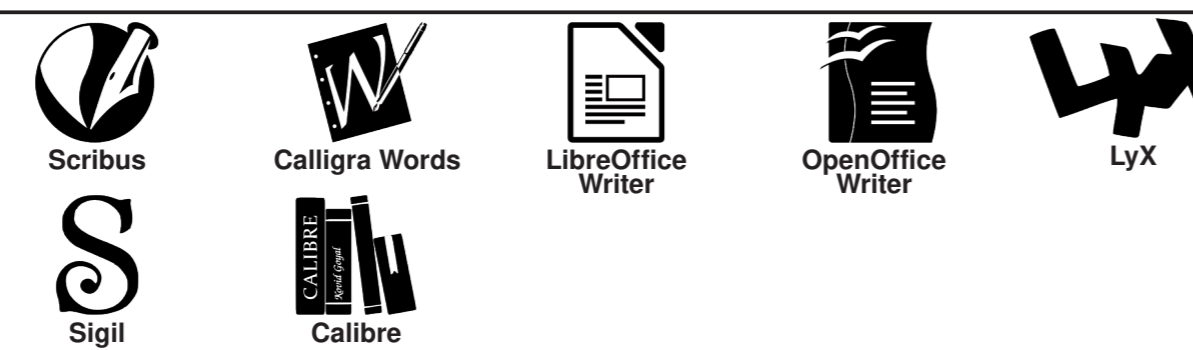
## EDITOR DI GRAFICA RASTER



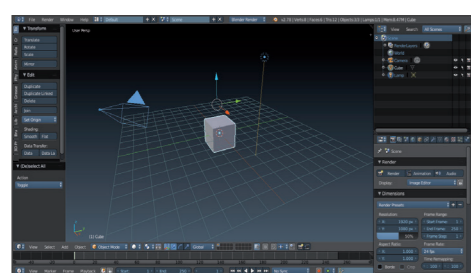
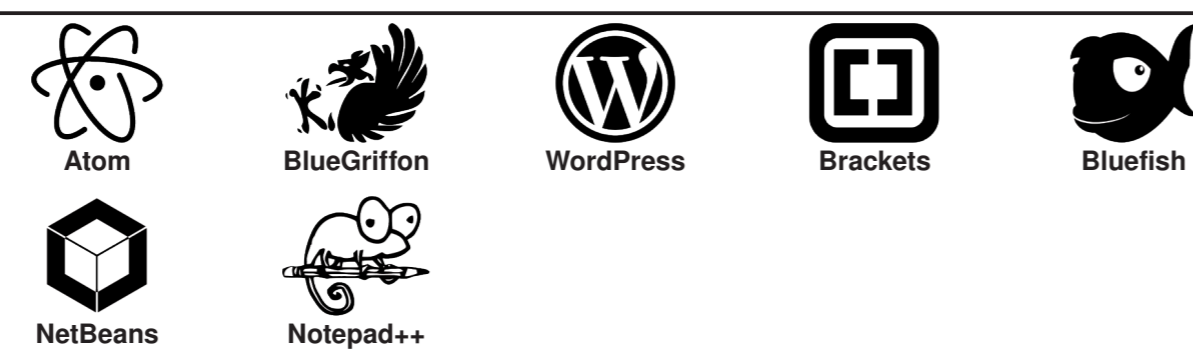
## EDITOR DI GRAFICA VETTORIALE



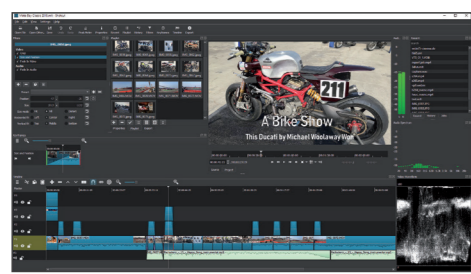
## DESKTOP PUBLISHING



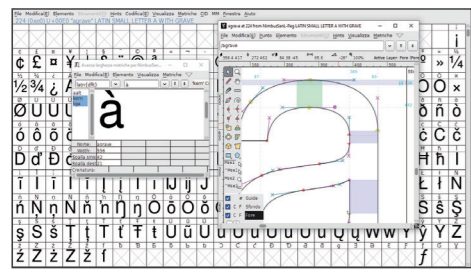
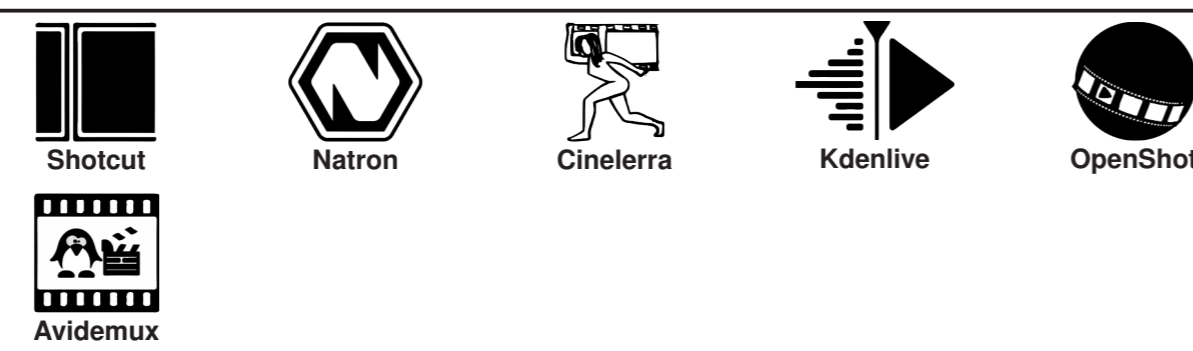
## WEB EDITOR



## DISEGNO 3D, RENDERING, ALTRO



## VIDEO EDITOR

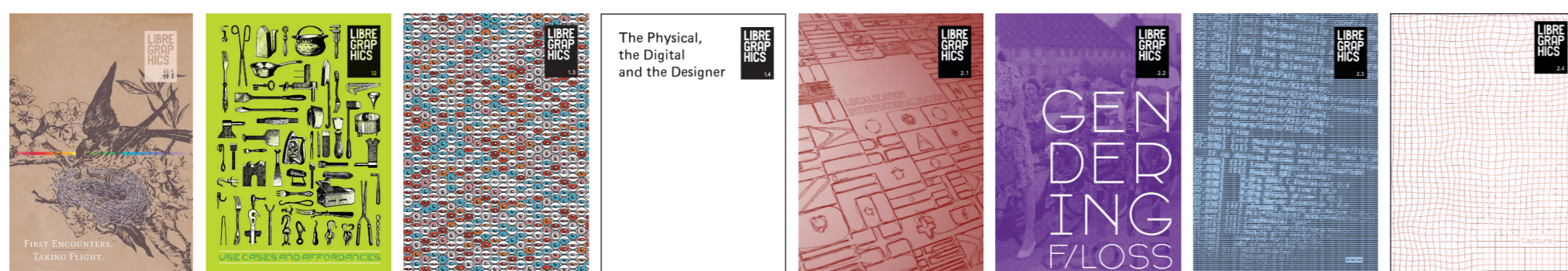


## FONT EDITOR



# CASI STUDIO

L'analisi di altre iniziative dedicate alla grafica free e open source è stata utile per una più approfondita comprensione dell'argomento e per la ricerca dei contenuti della campagna informativa. Tra i progetti di maggiore rilievo vi sono il Libre Graphics Meeting, conferenza internazionale annuale, e il Libre Graphics Magazine, rivista pubblicata dal 2010 al 2015 in 8 numeri. Entrambe le iniziative, offrendo la possibilità di discutere le varie tematiche nel dettaglio ed esporre lavori dimostrativi, perseguono il medesimo scopo di attirare l'attenzione di progettisti e sviluppatori verso il tema della grafica "libre", in modo da favorire la diffusione, l'evoluzione e il miglioramento continuo della qualità degli strumenti free. La ricerca è stata estesa ad altri progetti relativi alla promozione del software open source nelle Pubbliche Amministrazioni, anche se non legati alla grafica, per impostare in maniera efficiente la campagna e scegliere quindi gli elaborati adatti.



# COPYLEFT E LICENZE LIBERE



logo Copyleft



logo GNU GPL

Per tutelare legalmente i programmi liberi è necessario applicare le licenze adeguate. La GNU General Public License (GNU GPL) è stata la prima licenza libera e tuttora quella di utilizzo maggiore, ispirata ai principi ideologici del Copyleft, che stabilisce le quattro libertà fondamentali del software:

- utilizzo**, sia personale che per scopi commerciali,
  - analisi** del codice sorgente, che sarà quindi aperto e accessibile (open source),
  - modifica**, per adattare il software alle proprie esigenze e/o migliorarlo,
  - redistribuzione**, applicando la stessa licenza libera (clausola "copyleft forte").
- Il Copyleft rappresenta un modello di gestione del diritto d'autore a favore della libertà dell'opera e, in ultima analisi, dell'utente. Non è quindi una rinuncia al copyright, ma un modo alternativo, più aperto e meno restrittivo, di esercitarlo. Successivamente alla GNU GPL sono state realizzate numerose altre licenze libere, come ad esempio la Apache License, le BSD e la Mozilla Public License. La Free Software Foundation e la Open Source Initiative si occupano dell'analisi e dell'approvazione delle licenze libere per i programmi secondo i propri principi.

Le licenze libere non riguardano solo il software, ma ne esistono anche per altri tipi di opere dell'ingegno e contenuti creativi tutelati dal diritto d'autore. La GNU Free Documentation License (GNU FDL) e le Creative Commons sono quelle attualmente più utilizzate.

# FREE FONT

Come il software, anche i font possono essere proprietari oppure distribuiti con licenze libere e la SIL Open Font License è quella più frequente. Sono numerosi i progetti e i siti web dedicati allo sviluppo e/o alla distribuzione di free font. Per il progetto ne sono stati selezionati sei, tra i più conosciuti ed affidabili. Alcuni esempi noti di caratteri liberi sono: DejaVu, Liberation, League, Courier Prime, Junicod, Lato, Nimbus Sans L, EB Garamond, Roboto, M+, Open Sans.

## Google Fonts



## Font Squirrel



## Open Foundry



## Font Library



## Font Space



## The League of Moveable Type



# IMMAGINI E CONTENUTI LIBERI

I contenuti liberi possono essere classificati in due categorie: quelli appartenenti al pubblico dominio e quelli coperti da licenze libere. L'utilizzo di opere di pubblico dominio non presenta in genere restrizioni. Con l'applicazione di una licenza libera viene invece mantenuta la tutela del copyright, ma allo stesso tempo sono permesse l'utilizzo e la condivisione dell'opera da parte di chiunque, senza costi (il più delle volte) e senza che sia necessaria l'autorizzazione, sia pure nel rispetto di determinate condizioni che variano a seconda della licenza. Quelle più utilizzate per i contenuti grafici sono le Creative Commons, la GNU Free Documentation License e la Free Art License. Esiste inoltre il principio del Fair Use (uso corretto) che permette, entro certi limiti, l'utilizzo di opere protette da copyright per scopi non lucrativi didattici, di informazione e ricerca, senza dover richiedere l'autorizzazione dell'autore.

## PUBLIC DOMAIN E CC0



Il pubblico dominio è l'insieme di opere che non sono protette da copyright, perché scaduto o perché volontariamente cedute dall'autore, attraverso il cosiddetto Creative Commons Zero (CC0), per essere liberamente distribuite ed utilizzate dalla collettività, senza costi, vincoli o autorizzazioni. Alcuni siti web dove trovare fotografie, illustrazioni, texture, mockup, video e altri contenuti grafici di pubblico dominio sono riportati qui sotto.

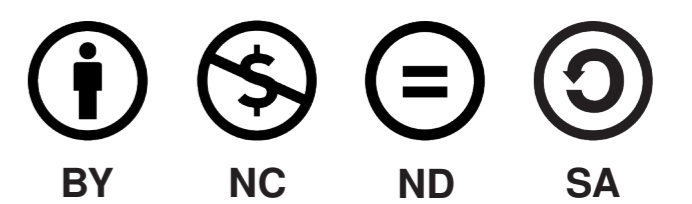
- [pixabay.com/](http://pixabay.com/)
- [commons.wikimedia.com/](http://commons.wikimedia.com/)
- [rawpixel.com/](http://rawpixel.com/)
- [pexels.com/](http://pexels.com/)
- [morguefile.com/](http://morguefile.com/)
- [unsplash.com/](http://unsplash.com/)
- [burst.shopify.com/](http://burst.shopify.com/)
- [visualhunt.com/](http://visualhunt.com/)
- [isorepublic.com/](http://isorepublic.com/)
- [graphicburger.com/](http://graphicburger.com/)
- [mockupworld.co/](http://mockupworld.co/)
- [openclipart.org/](http://openclipart.org/)
- [publicdomainvectors.org/](http://publicdomainvectors.org/)
- [clker.com/](http://clker.com/)
- [oldbookillustrations.com/](http://oldbookillustrations.com/)
- [cc0textures.com/](http://cc0textures.com/)
- [freestocktextures.com/](http://freestocktextures.com/)
- [endlessicons.com/](http://endlessicons.com/)
- [lifeofvids.com/](http://lifeofvids.com/)
- [coverr.co/](http://coverr.co/)

## LICENZE CREATIVE COMMONS



Le Creative Commons (CC) sono una serie di licenze per opere dell'ingegno ideate per agevolare la libertà di condivisione e utilizzo di contenuti protetti da copyright. L'autore che applica una di queste licenze alla propria opera rinuncia al suo diritto di uso esclusivo e consente ad un numero indefinito di fruitori di poterla utilizzare, più o meno liberamente a seconda dei termini della specifica licenza scelta e senza che sia necessaria alcuna approvazione per l'uso.

Le sei licenze CC derivano dalle combinazioni di quattro clausole standard: Attribuzione all'autore (BY), Uso non commerciale (NC), No opere derivate (ND), Condividi allo stesso modo (SA). Le opere distribuite con licenza Creative Commons possono trovarsi in qualsiasi sito web. Molti siti di condivisione e distribuzione di immagini, come ad esempio Flickr, possiedono una sezione apposita per i contenuti CC. Una ricerca diretta può essere effettuata su [search.creativecommons.org/](http://search.creativecommons.org/) e su [Google Immagini](http://Google Immagini) (attivando i filtri relativi ai diritti di utilizzo).



# OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto consisterà in una campagna informativa per promuovere la conoscenza e l'utilizzo di risorse e software liberi per la grafica. Rivolta alle Pubbliche Amministrazioni, il target interessato in misura maggiore saranno scuole ed università di progettazione, disegno e grafica. Verranno quindi sviluppati gli elaborati adatti allo scopo informativo e alle circostanze in cui vengono abitualmente praticate iniziative del genere. Nello specifico, si tratterà di realizzare:

- una **guida**, che sarà l'elaborato maggiormente ricco a livello di contenuti,
- gli artefatti relativi a conferenze e seminari didattici, ossia **manifesti** e **brochure**,
- un **sito web** di riferimento.

Il nome scelto per la campagna è "Free & Open Graphics Essentials", dove il termine "essenziale" si riferisce all'indispensabilità delle risorse e degli strumenti, oggetto della promozione, per la pratica del graphic design.

# FONT UTILIZZATI

Coerentemente all'argomento e allo scopo del progetto, tutti i font utilizzati nei diversi artefatti sono liberi.

**League Gothic Regular**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 0123456789  
 (.,!/?&%)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 0123456789  
 (.,!/?&%)

**Nimbus Sans L Regular**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 PQRSTUVWXYZabcd  
 efghijklmnopqrstuvwxy  
 z0123456789(.,!/?&%)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 PQRSTUVWXYZabcd  
 efghijklmnopqrstuvwxy  
 z0123456789(.,!/?&%)

**Nimbus Sans L Bold**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 PQRSTUVWXYZabcd  
 efghijklmnopqrstuvwxy  
 z0123456789(.,!/?&%)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 PQRSTUVWXYZabcd  
 efghijklmnopqrstuvwxy  
 z0123456789(.,!/?&%)

**Nimbus Sans L Condensed Regular**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 STUVWXYZabcdefghijklmnopqr  
 opqrstuvwxyz0123456789  
 (.,!/?&%)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 STUVWXYZabcdefghijklmnopqr  
 opqrstuvwxyz0123456789  
 (.,!/?&%)

**Oswald Regular**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 UVWXYZabcdefghijklmnopqr  
 rstuvwxy0123456789  
 (.,!/?&%)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 UVWXYZabcdefghijklmnopqr  
 rstuvwxy0123456789  
 (.,!/?&%)

**Mohave Regular**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 VWXYZabcdefghijklmnopqr  
 stuvwxy0123456789  
 [.,!/?&%]

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 VWXYZabcdefghijklmnopqr  
 stuvwxy0123456789  
 [.,!/?&%]

**Mohave Medium**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 VWXYZabcdefghijklmnopqr  
 stuvwxy0123456789  
 [.,!/?&%]

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 VWXYZabcdefghijklmnopqr  
 stuvwxy0123456789  
 [.,!/?&%]

# LOGO

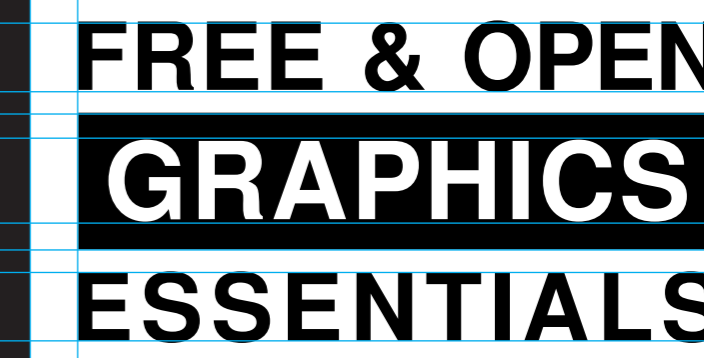
Il logotipo ha tutti i caratteri maiuscoli e in grassetto, in bianco e nero. Ciò gli conferisce un forte contrasto ed una buona leggibilità anche a dimensioni ridotte. Per i fondi scuri sono state realizzate due varianti: una negativa ed una normale con contorno bianco. Quest'ultima è da preferire quando lo sfondo non crea sufficiente contrasto con le altre versioni. Il progetto del logo è stato fatto con Inkscape.



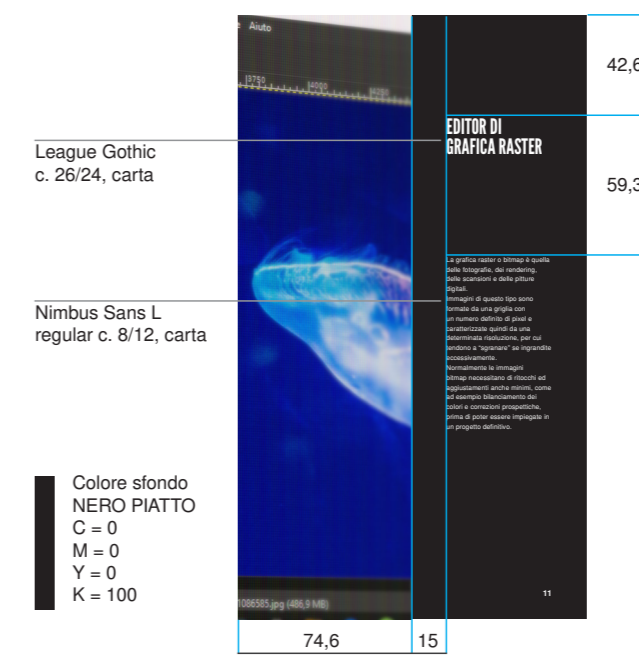
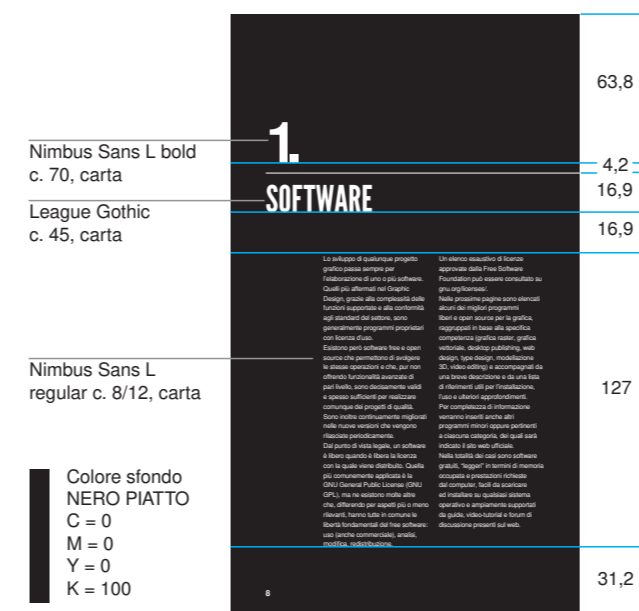
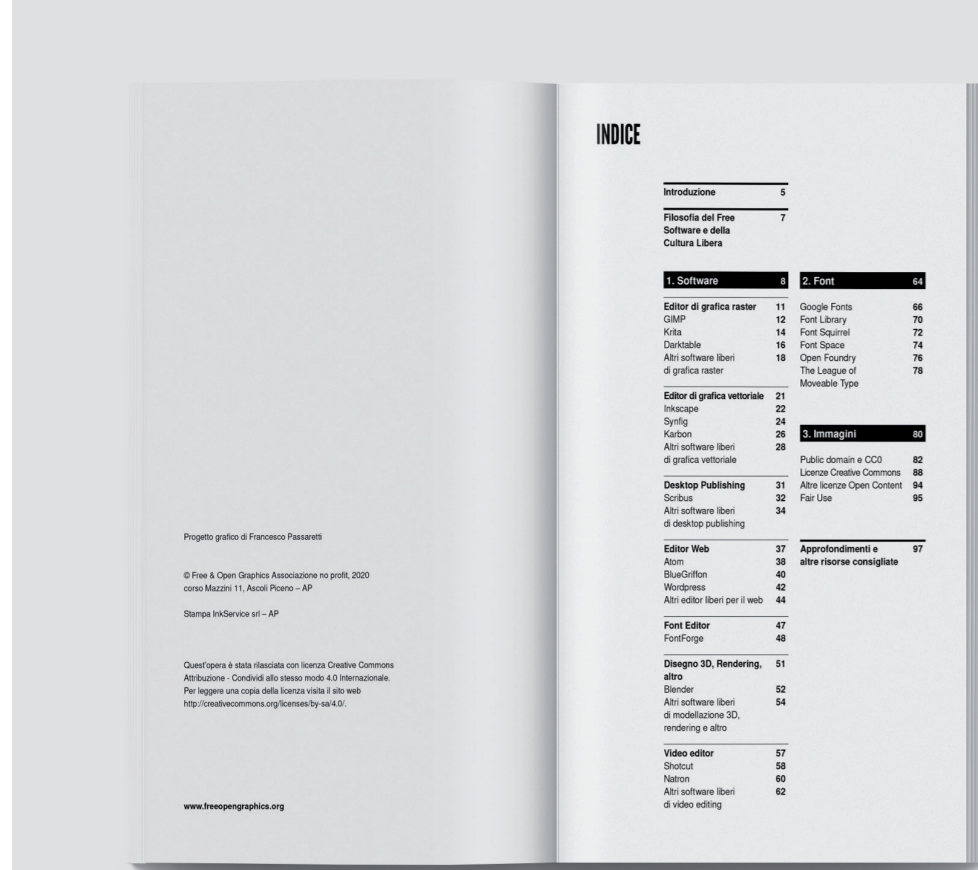
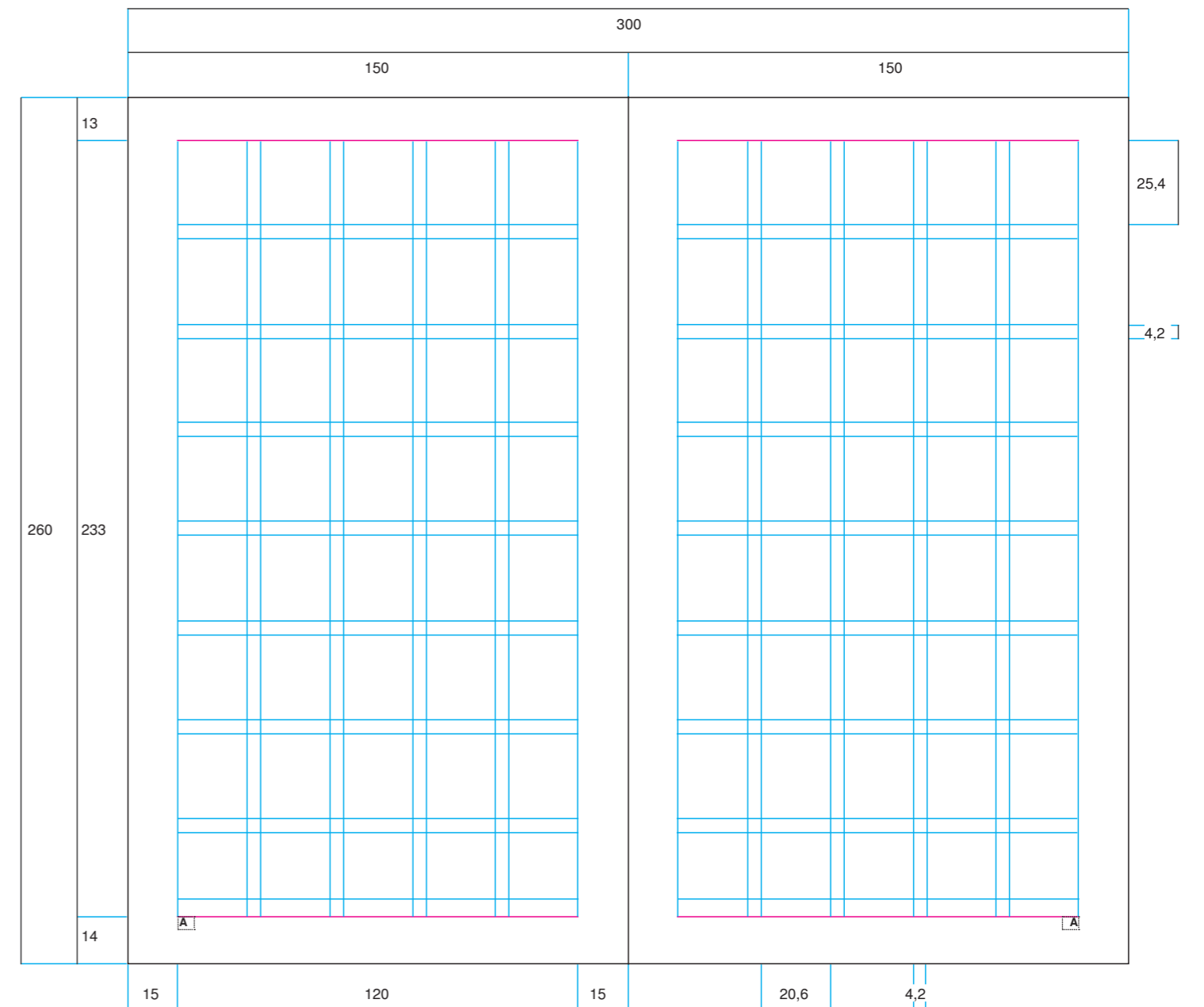
VERSIONE NEGATIVA SU FONDO SCURO



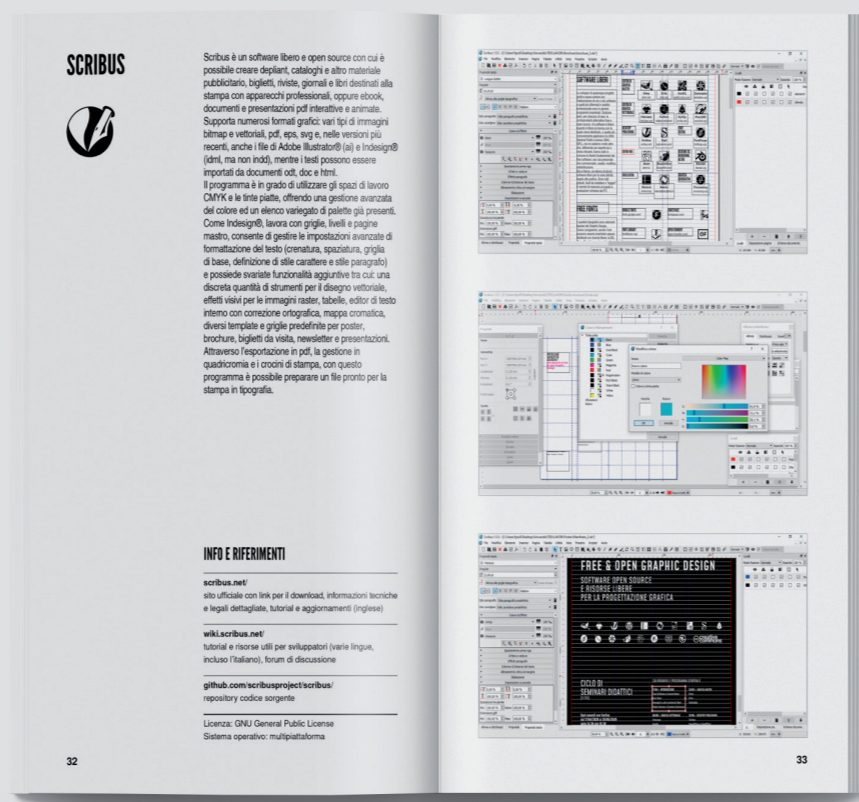
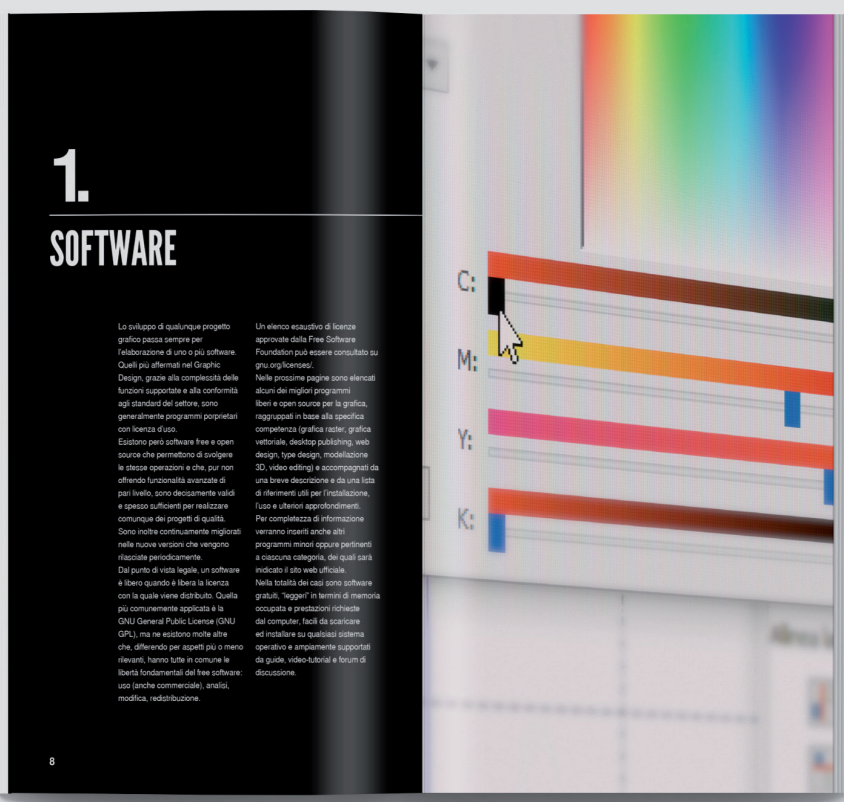
VERSIONE CONTORNATA SU FONDO SCURO



# GUIDA



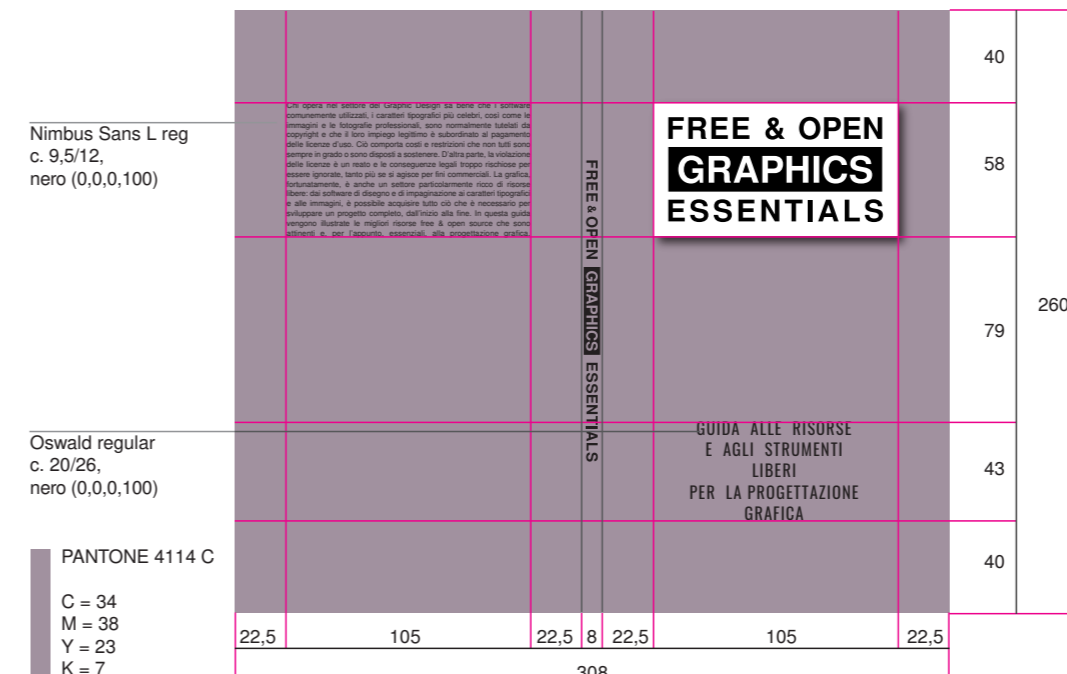
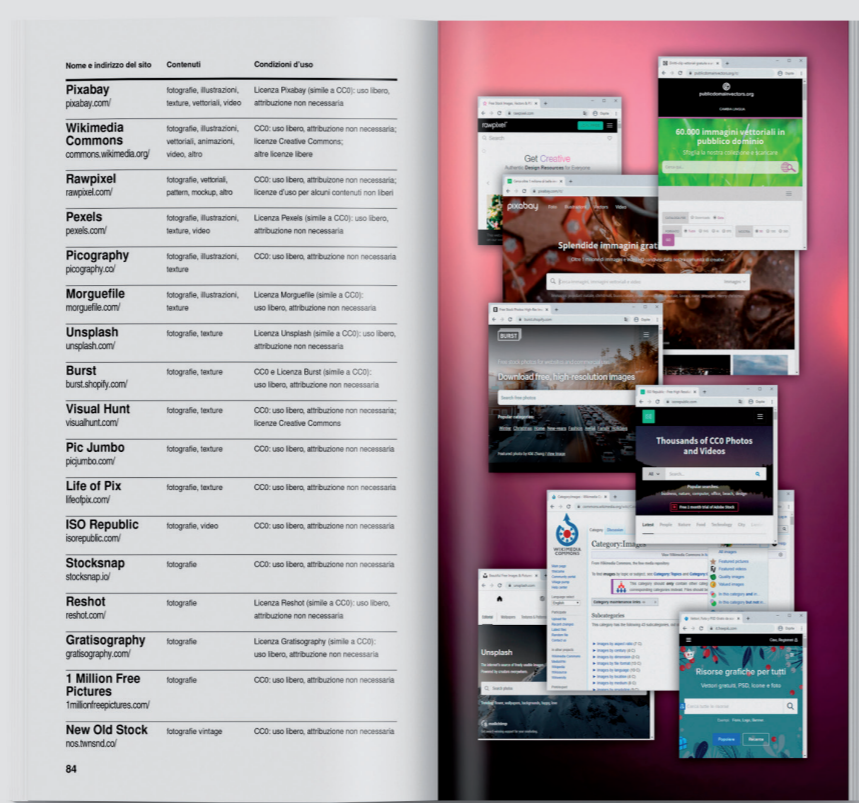
League Gothic c. 26, nero (0,0,0,100)	12,7
Nimbus Sans L Cond. regular c. 10/12, nero (0,0,0,100)	16,9
League Gothic c. 16, nero (0,0,0,100)	4,2
Nimbus Sans L bold c. 8, nero (0,0,0,100)	18,4
Nimbus Sans L reg c. 8/12, nero (0,0,0,100)	18,4



League Gothic c. 26, nero (0,0,0,100)	12,7
Nimbus Sans L bold c. 12, nero (0,0,0,100)	4,2
Nimbus Sans L Cond. regular c. 10, nero (0,0,0,100)	8,5
Nimbus Sans L regular c. 7,5, nero (0,0,0,100)	6,7
Nimbus Sans L Cond. regular c. 10/12, nero (0,0,0,100)	39,6

League Gothic c. 26, nero (0,0,0,100)	12,7
Nimbus Sans L reg. c. 11, nero (0,0,0,100)	8,5
Nimbus Sans L Cond. regular c. 10/12, nero (0,0,0,100)	6,7
Nimbus Sans L regular c. 7,5/10, nero (0,0,0,100)	8,5
Nimbus Sans L reg c. 12, nero (0,0,0,100)	18,4

Nimbus Sans L bold c. 7,5, nero (0,0,0,100)	15	32,2	4,2	27,5	4,2	51,8	15
---	----	------	-----	------	-----	------	----



La guida costituisce il principale elaborato della campagna promozionale, in quanto quello maggiormente ricco e dettagliato a livello di contenuti. Questi sono suddivisi nel modo seguente:

- introduzione all'argomento della guida, con breve accenno alla filosofia Free Software e Free Culture;
- sezione relativa ai programmi, a loro volta catalogati in base alla tipologia; i software più importanti sono accompagnati da una descrizione sintetica, un elenco di riferimenti utili e alcuni screenshot esemplificativi, mentre per i software minori o solo attinenti è indicato semplicemente il link al sito ufficiale;
- font, con indicazione dei sei siti web selezionati, affiancati da una serie di caratteri di esempio;
- sezione dedicata alle immagini, con le nozioni principali sul pubblico dominio/CC0, sulle licenze libere (in particolare sulle Creative Commons) e una lista di riferimenti per trovarle;
- la guida si chiude con un ulteriore elenco di risorse utili e siti web consigliati per approfondire il tema. Le varie sezioni sono introdotte e accompagnate da immagini che simulano delle fotografie fatte ad uno schermo, ma che sono in realtà dei semplici screenshot ritoccati con GIMP.

# MANIFESTI



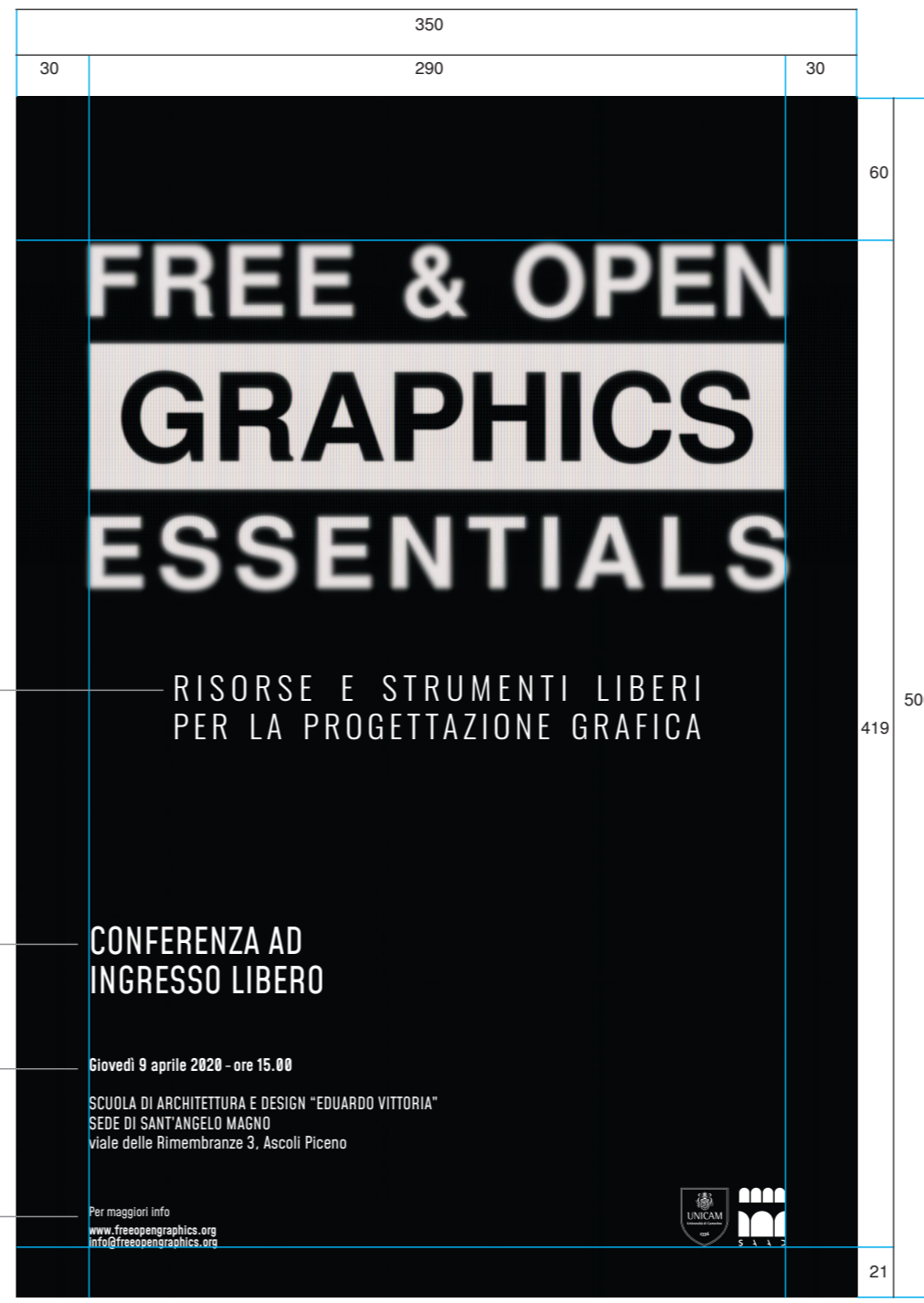
## MANIFESTO CONFERENZA

Manifesto per una conferenza, tenuta presso la sede della SAAD, in cui si affronta la tematica del free e open source per la grafica. L'elemento visivo dominante, risultando anche il titolo dell'incontro, è il logo del progetto, che è stato caratterizzato, come le diverse immagini della guida, per simulare i pixel di uno schermo (effetto realizzato con GIMP).

## MANIFESTO SEMINARI

Poster per un ciclo di seminari didattici, in cui le stesse tematiche sono affrontate più nel dettaglio, in sei incontri che si focalizzano su specifici argomenti. Il manifesto è composto unicamente da blocchi di testo e dalle icone di software e risorse, e riporta il calendario con il programma generale.

Entrambi i poster sono realizzati con Scribus.



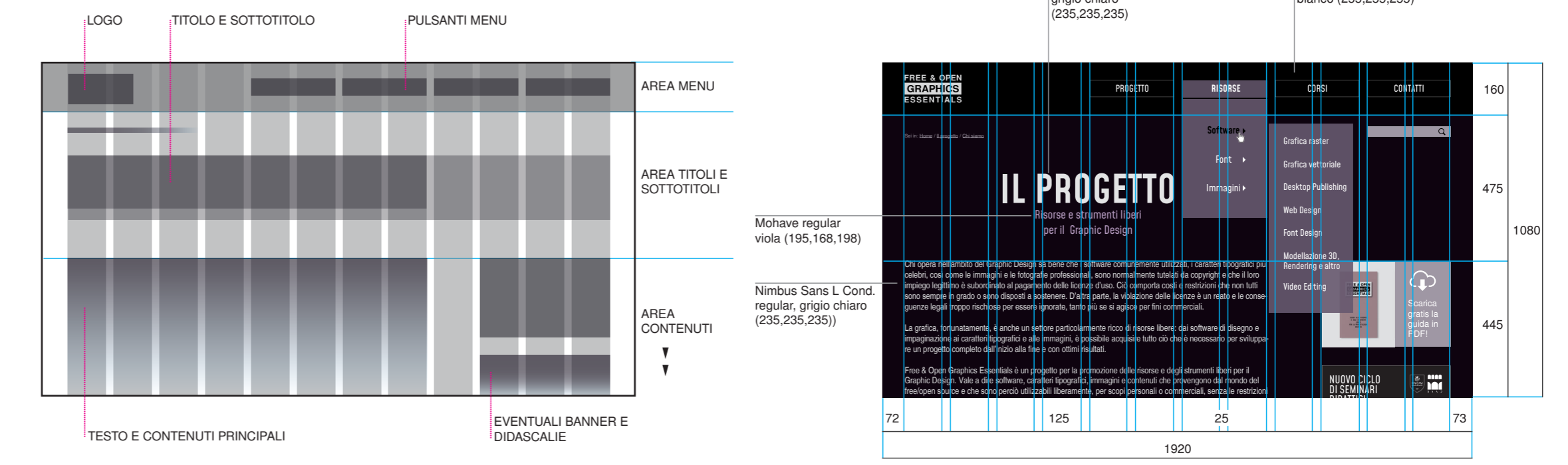
# BROCHURE



La brochure riassume in breve la campagna promozionale, descrivendone gli obiettivi e le tematiche, e riportando qualche informazione sui movimenti Free Software e Free Culture, in modo da contestualizzarla meglio. All'interno sono illustrati, in estrema sintesi, gli stessi contenuti della guida: software, font e immagini. Progettata con Scribus. Le icone monocromatiche di software e risorse sono state realizzate con Inkscape.



# SITO WEB



Il sito web, indispensabile per un progetto del genere, raccoglie le risorse e i contenuti presenti nella guida (e relativi link ai siti di riferimento), con pagine dedicate a ciascun software, una selezione di free font e un elenco aggiornato di archivi per immagini e contenuti liberi. Dal sito è possibile anche scaricare la guida in versione pdf. È inoltre presente una sezione dedicata alle attività della campagna, dove sono pubblicati articoli e promossi i vari eventi ed iniziative, come conferenze e corsi formativi.

LAYOUT E INFORMAZIONI SULLA PAGINA  
Valori (px) per risoluzione 1920x1080

