

Relatório Fórum Internet Brasil 12

a) Informações sobre a atividade:

Título: Desafios no desenvolvimento e sustentabilidade de plataformas colaborativas em software livres

Tema: Apresentação de casos de desenvolvimento de softwares livres

Proponente: Carlos Henrique G. Paulino - comunidade científica

Desenvolvedor, rádio amador e produtor multimídia, tem longa experiência atuando e gerindo de ambientes de operação de produção, educação e desenvolvimento. Mestrando no programa de pós-graduação em artes, poéticas tecnológicas da UFMG. Faz parte da equipe do projeto HERMES da Rhizomatica e lidera o time de desenvolvimento do projeto colmena na DWA. Atuante em projetos diversos com uso de softwares livres.

Co-proponente: Jean Marcel Habib – empresarial

Com mais de 10 anos de experiência em testes e desenvolvimento de software, adepto da automação e metodologias de desenvolvimento ágeis. Embora a experiência profissional tenha proporcionado um conjunto completo de habilidades, incluindo comunicação e colaboração de primeira linha, destaca-se a automação, requerimentos, casos de teste, depuração, monitoramento e transformação para o ágil.

Palestrante: Mãe Beth de Oxum - terceiro setor

Mãe Beth de Oxum é Iyalorixá do Ilê Axé Oxum Karê, mestra coquista e comunicadora pernambucana, com mais de 30 anos de atuação em Olinda. Há 22 anos, fundou a sambada de Coco no bairro do Guadalupe junto com seus filhos e seu companheiro, o músico Quinho Caetés. O Coco de Umbigada acontece mensalmente e é um importante movimento de valorização da cultura popular nordestina.

Palestrante: Nils Brock - DWA - rep. governamental participação remota

PhD em ciência política e mestre em comunicações e literatura pela Freie Universität Berlin. Program Director Latin America DW Akademie. De 2005 a 2016 atuou na Newspool América Latina baseada em Berlim no México, Chile e Brasil. Cofundador da Fluxos.org. Suas contribuições incluem propostas de políticas para um padrão de broadcast aberto e um livro sobre o assunto.

Moderadora: Adriana Veloso - UNB - comunidade científica

Doutora em Ciência Política pela Universidade de Brasília (2020). É mestre em Design de Interação pela Universidade de Brasília (2015), Especialista em Design de Interação pela PUC Minas (2013) e bacharel em Comunicação Social - Jornalismo - pelo Centro Universitário de Belo Horizonte (2008). Trabalhou como coordenadora de cultura digital para o Ministério da Cultura (MinC).

Relatora: Fabianne Balvedi - Estudio Livre e Rede de produtoras culturais colaborativas - terceiro setor

Cineasta, pesquisadora independente de mídias livres e professora universitária. Formada em arquitetura, especialista em computação gráfica e mestra em artes visuais. Sua área de investigação envolve principalmente as mídias livres. Atualmente reside entre Curitiba/PR e Joaçaba/SC, onde tem uma produtora cultural, a Balvedi Produções, que faz parte da Rede de Produtoras Culturais Colaborativas e é parceira da Pupilo TV.

b) Estruturação do workshop

Objetivos e resultados (propostos e atingidos)

O objetivo geral da atividade é debater soluções alternativas às big techs na gestão descentralizada de iniciativas e organizações, com ênfase no uso de software livre como propulsor de práticas colaborativas que visam promover modelos de governança democrática. Com o intuito de debater o conceito de inovação democrática digital serão apresentadas iniciativas que resultaram do cenário adverso da pandemia. Como estudo de caso será avaliado o projeto Colmena, iniciativa governamental realizada pelo Ministério para Cooperação e Desenvolvimento da Alemanha em parceria com a Deutsche Welle Akademie. A perspectiva do setor empresarial será abordada a partir da autogestão (self management) e apropriação de metodologias corporativas e soluções para realizar o que uma fábrica de software executa com o uso de sistemas de gerenciamento proprietários, aplicando filosofias e metodologias do software livre. O terceiro setor vai contribuir demonstrando como é possível aplicar a governança democrática e colaborativa em processos de cocriação, que utilizam a internet como base de organização. Sobretudo contribuirá também com a experiência da diversidade enquanto fator de êxito em soluções que dialogam com diferentes culturas e costumes. Por fim, estimular discussões para contribuir nos conceitos como a governança colaborativa, inteligência coletiva, inovações democráticas digitais e a importância do uso de infraestruturas éticas (hosting), dentre outras questões. Contando com especialistas destas áreas com vivência internacional, a mesa redonda busca contribuir com o debate sobre alternativas criativas e sustentáveis às big techs.

Justificativa em relação à governança da Internet

A organização descentralizada da internet é um debate constante. A web é resultado direto de um licenciamento aberto. O uso do software já foi um debate central no contexto dos fóruns de governança da internet, entretanto o domínio das big techs e seu modelo neoliberal de exploração fizeram com que o debate sobre alternativas a este modelo ficasse em segundo plano. Os direitos humanos e princípios como a liberdade de expressão e privacidade estão em constante risco diante dos avanços autoritários e o domínio das big tech em seu modelo de negócio baseado em mineração de dados. Iniciativas que promovem a construção de uma bem coletivo e preservação de direitos digitais devem ser valorizadas. Neste contexto é relevante para as discussões de Governança da Internet identificar melhores práticas na promoção destes princípios. Por ser um projeto cujo DNA está calcado na diversidade da equipe de desenvolvedores, passando por organizações não governamentais de diversos países e meios comunitários - em especial rádios em zonas remotas - considera-se o debate de extrema relevância para o FIB. No quesito inovação a mesa discutirá também a presença ou não do aplicativo em lojas comerciais. Por se tratar de um PWA (progressive web app) é uma solução que funciona tanto online quanto offline em ambientes móveis de desktop. Por ser projetado para ambientes de baixa conectividade a iniciativa contempla ainda o princípio da universalidade de acesso. Trabalhando com o conceito de privacidade por padrão, o aplicativo preza pela segurança da informação e a proteção de dados dos participantes. Adotando protocolos internacionais como o Dublin Core para seus metadados garante a interoperabilidade dos conteúdos da plataforma. O envolvimento de designers de interação desde o início do desenvolvimento assegura ainda não apenas a funcionalidade do sistema, como sua usabilidade e experiência de uso.

Metodologia e formas de participação desenvolvidas durante a atividade

A mesa redonda está estruturada de forma a incentivar o debate com o público a partir da experiência das/os palestrantes e as comunidades envolvidas no processo de cocriação do software livre colmena. A atividade iniciará com vídeos contendo o depoimento de diversos representantes das comunidades da África e América Latina que cocriaram o projeto Colmena e das experiências de ensino de programação do Coco de umbigada. Em seguida cada um dos palestrantes irá expor entre 10 e 15 minutos suas respectivas experiências (total máximo 1 hora). O bate papo e a interação com o público presente e remoto será exibida enquanto as palestrantes escutam e respondem as questões da audiência (20 minutos).

c) Síntese dos debates

Síntese dos posicionamentos e propostas apresentadas pelos(as) palestrantes / debatedores e participantes (incluindo as perguntas)

– Adriana Veloso como moderadora, apresenta:

O debate é uma espécie de diáspora da cultura digital iniciada com pontos de cultura a partir de 2005, quando ocorreu uma convergência de saberes tradicionais e novas tecnologias. Agora 15 anos depois, há um novo panorama de iniciativas que se reinventaram, que continuaram e os desafios de colaboração e sustentabilidade. A moderadora ressalta a importância da ocupação de territórios e destaca a importância da ocupação de territórios digitais para assumir o controle de nossas narrativas. Lembra que a pauta do software livre que uma vez foi central nas discussões sobre soberania e desenvolvimento sustentável perdeu destaque nos últimos anos.

Prosseguindo dá espaço para a apresentação dos dois estudos de caso de desenvolvimento colaborativo que serão representados pelos palestrantes Mãe Beth de Oxum e Nils Brock; Vídeos institucionais de ambos projetos foram exibidos.

– Mãe beth de Oxum apresenta os projetos que compõem o espaço do Coco de Umbigada e o labCoco laboratório de tecnologia e inovação cidadã em Olinda que a partir do brinquedo do Coco, do terreiro de matriz africana que agregou diversas outras ações como o ponto de cultura, a rádio WEB/FM Amnésia, o cineclube e como as tecnologias abertas e desenvolvimento ágil também passou a fazer parte das ações. Levanta a questão do problema da falta de instrumentalização da educação para lidar com as tecnologias digitais. Com o Contos de Ifá, começam a ensinar a juventude negra na perspectiva de entender a tecnologia criando a própria plataforma de jogos digitais, usando metodologias simples no desenvolvimento de jogos para tentar problematizar a percepção e diminuir o preconceito das religiões de matrizes africanas através da contação de histórias da sua comunidade. Mãe Beth traças paralelas das entidades do candomblé com a tecnologia e discorre sobre alguns processos no desenvolvimento de jogos tais como;

- Tecnologia social e ancestralidade
- Gamificação de roteiros com base na mitologia afro-brasileira
- Universo da tecnologia (workshops,imersão e jogabilidade)

ref. projeto: <https://contosdeifa.com>

– Nils Brock apresenta o projeto de desenvolvimento de software livre colmena que tem como finalidade criar um ecossistema digital, concebido e usado por mídia e redes comunitárias, perspectiva de "mobile first", como ferramenta para criação de conteúdo com celular com foco em redes de baixa velocidade, permite o compartilhamento das produções e consequente difusão pela internet - o fluxo: entrevista, edição, compartilhamento com seus pares, revisão,

edição, distribuição, tecnicamente é uma PWA (aplicação em formato web: Progressive Web App) que rodam em navegadores de dispositivos móveis, desktop e em sua respectiva parte de retaguarda, um servidor tipo nuvem (pelo momento centralizado mas que deve se tornar federado num futuro próximo). Uma característica central do projeto é sua aposta numa dinâmica de cocriação, em Janeiro de 2022 outros meios se unem ao grupo de cocriação e novas idiomas são integrados ao Colmena: Inglês, Espanhol e Francês, Árabe, Swahili e Português. Em abril, apresentou-se uma versão beta.

Como desafios são apresentadas a necessidade de tempo e metodologias para realizar tal cocriação, a dificuldade de recursos e como manter um "entendimento compartilhado" ao longo do caminho. Nils reforça que a participação das comunidades é fundamental para criar relevância do software como processo social e finalmente o que tem que trabalhar são as relações das pessoas e entidades envolvidas para manter um processo aberto.

ref. projeto: <https://blog.colmena.media>

– Carlos Paulino traz para a discussão a questão de problemas do armazenamento de dados e a manutenção da memória nos ambientes digitais, hospedagem dos arquivos em ambientes corporativos e sobre a viabilidade de produzir com software livre e também sobre alguns limites como as ferramentas web comerciais que também podem ser usadas em união com ferramentas livres. Entretanto, de forma crítica, mimetizaram uma fábrica de software com ferramentas abertas e uso de metodologias ágeis para a produção do colmena, uso de integração e entregas continuadas e uso crítico dos métodos corporativos. Levanta questões sobre os processos de armazenamento atuais e a confiança sem críticas em agentes corporativos/comerciais.

-- Jean faz uma avaliação da carreira a partir da produção multimídia da cultura digital, ao seu processo de entrada no universo corporativo na gestão de procedimentos como scrum master ao desenvolvimento de testes de qualidade para ambientes de desenvolvimento e como isso afeta a dinâmica de um projeto totalmente colaborativo.

Perguntas: interação com o público presente e remoto

– Pessoa que atua na área de direito direciona pergunta a Mãe Beth, sobre o conceito problemático na década de 40, sobretudo para diásporas, que é inovação e destruição criativa, que necessariamente ao criar algo, é necessário destruir o anterior... que isso consiste no conceito atual de inovação: pergunta sobre a trajetória de ativista e sustentação da cultura popular e legado, como pensa no tensionamento de como pensa na tecnologia hoje e saberes ancestrais afro-diaspóricas.

– Paulo José (Pajé - Artigo 19): sugere que a Fabianne Balveddi se manifeste em relação ao Estudio Livre e sobre a preservação das memórias naquele ambiente

– Fabianne Balveddi: sobre o estudio livre e manutenção governamental, de como a política incorporou os movimentos sociais em sua estrutura e das questões que permanecem em aberto dentro da sociedade civil, de como representantes da sociedade civil se integraram aos governos vigentes e a perda de suas vozes nas ruas consequentemente perda de força das instâncias na troca de governos relaciona as ações rizomáticas como os pontos de cultura ao DO IN antropológico

– Pedro Câmara, do programa youth, trabalha no corporativo e estuda questões de Devops questiona sobre sugestões de quais tecnologias podem ajudar em relação a hospedagem no futuro próximo

– Carlos Paulino diz que essas metodologias nascem para atender a demanda das bigtechs, e que tecnologias descentralizadas como IPFS podem dar respostas para a utopia da internet como redes descentralizadas e autônomas

– Mae Beth responde as questões comentando que o assunto levantado é muito profundo, o da ressignificação e da cosmovisão e responde que quem contavam as histórias eram ‘nossas mães, nossas avós, nossas tias, nossas bisavós, de desde que a gente é pequeno’ e que utilizam esse mesmo método nos games que desenvolvem e conta uma história da tristeza no início da humanidade e ao pedirem ao Deus supremo que dá a festa, a alegria e da sua importância as perversidades da violência, da guerra, e da necessidade da dopamina, que precisamos do canto, do ritmo da dança e a relação dos tambores com a tecnologia... ‘a gente está desenvolvendo lixeiras sensíveis com arduinos’, ‘a gente está com um estúdio comunitário, mixamos e masterizamos o disco Tá na hora do pau comer’ resultado da apropriação do conhecimento pela comunidade, ‘nosso tambor tem 100 anos, foi de nosso bisavó’, ‘temos uma sambada que vai fazer no próximo sábado 25 anos’, ‘não tinha edital que duraria 25 anos’, conta sobre o contexto da violência que passam pelo preconceito cultural e finaliza o workshop puxando um samba com pandeiro: ‘Tá na hora do pau comer’.

- Na gravação da sessão no youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=MwBGH4iNCak>) consta comentário com uma síntese interessante feita por Fjsoft :

Mãe Beth, afinadíssima na defesa de valores culturais ocupando espaço no mundo digital; Carlos Henrique, sábio na lúcida desconfiança sobre a posse das estruturas digitais para armazenamento de dados; Fabianne Balvedi, eclética, sintetizou de forma brilhante a questão econômica contraposta a valores epistemológicos. E que maravilha poder assistir um evento de alto nível, distante (2800km), se beneficiando de conteúdo público, financiado por entidades do terceiro setor, suportado por meio de tecnologias proprietárias. O mundo parece estar encontrando o equilíbrio.

Identificação de consensos, pontos a aprofundar e dissensos.

Há descontinuidade de investimentos em projetos de cultura livre. Não que chegue a ser um dissenso mas ao comparar o processo de planejamento e desenvolvimento dos dois projetos apresentados percebemos como os focos são diferentes, lançando mão de diferentes ferramentas conceituais para se alcançar o mesmo objetivo final que é colocar um software no ar para uso do público. No final, os participantes são o foco principal e não as ferramentas utilizadas, o que pode ser considerado um consenso: é humanização dos projetos! “indivíduos e interações mais que processos e ferramentas”.