



:: [portada](#) :: [Conocimiento Libre](#) ::

13-09-2004

Como crear un Proyecto Libre

Vicente J. Ruiz Jurado
suburbia.sindominio.net

English version: How to create a libre project (Sorry: Not translated yet, maybe you can help us in the translation -in that case follow [this link](#)-)

Este texto indica una serie de recomendaciones sobre como crear un [proyecto libre](#).

Ten en cuenta que quizás al crear un proyecto libre en un área en el que esto no es habitual (por ejemplo áreas de trabajo diferentes al [software libre](#)), esta tarea puede que no sea trivial, por ejemplo por sus implicaciones legales.

Con este tipo de textos pretendemos evitar que la gente trabaje en proyectos en Internet con modelos cerrados como es la práctica habitual, es decir, publicando solo con copyright, sin compartir sus logros con el resto del mundo, con herramientas no libres (listas de yahoo, etc), con formatos de ficheros secretos y privativos (como los de Micro\$oft), sin permitir colaboraciones, etc, etc.

Estas son tan solo una serie de sugerencias, eres muy libre de usarlas o usar los métodos de trabajo que creas más convenientes. Si tu proyecto o iniciativa ya existe, escoge los puntos que creas aplicables:

1. Piensa en un problema que quiera solucionar, o una iniciativa que quieras comenzar. Si se basa en una necesidad propia te motivará más para que encuentres una solución.
2. Haz una búsqueda exhaustiva de otros proyectos similares, sobre todo, si son proyectos libres. Quizás puedes decidir colaborar activamente en otro proyecto existente, o en su defecto aprovechar el trabajo ya realizado. Mide tus fuerzas antes de comenzar algo que no puedas más tarde asumir.
3. Si definitivamente has decidido comenzar un proyecto libre nuevo, elige una licencia libre. Para ello piensa en las libertades que quieres dar al trabajo inmaterial que estás generando. En Creative Commons [\[1\]](#) tienen un interfaz muy sencillo, para que tú le apliques a tu obra de libre copia, otras libertades que tú consideras importantes: 1) dar crédito (ó no) al autor original, 2) permitir (ó no) usos comerciales a terceros de tu obra y 3) permitir (ó no) modificaciones a la obra original. Nosotros consideramos que [algunas licencias](#) son especialmente adecuadas para proyectos libres ya que son [copyleft](#) y por ello son las que habitualmente recomendamos. (Nota: Puedes elegir también varias licencias si tienes diferentes tipos de contenidos o incluso sobre un mismo tipo de contenido. Es este último caso el usuario final de los contenidos, escogería la licencia que prefiriese).
4. Elige un nombre para tu proyecto libre. Si es largo busca un acrónimo si te parece apropiado.



Intenta que sea representativo y no exista un nombre similar en tu área de trabajo.

5. Elige un sitio web para alojar tu proyecto libre. Te recomendamos (ourproject.org, y para software libre software-libre.org y savannah.gnu.org). Si tienes conocimientos informáticos también puedes montar tu propia infraestructura.

6. Usa todas las herramientas de Internet posibles para dar difusión a tu trabajo y facilitar el trabajo en colaboración: [webs](#), [listas de correo](#), documentos, [wikis](#), [mensajería instantánea](#), y otras [herramientas de trabajo en colaboración](#). Los sitios de alojamiento anteriores te las facilitarán a cambio de que los contenidos de tu proyecto sean libres.

7. Procura todo lo posible que estas herramientas y la información generada por esta (por ejemplo documentos) se basen en software libre, ya que así se basarán en estándares y no en modelos privativos y cerrados que imposibilite que la información de tu proyecto llegue a todo el mundo. Los sitios anteriores te las facilitarán. No uses formatos secretos de ficheros como los de Micro\$oft por esta misma razón. Tampoco uses herramientas de comunicación privadas (como el Messenger de Micro\$oft). El software libre te proporcionará alternativas libres (como openoffice.org y www.jabber.org) que están al alcance de todo el mundo.

8. Libera vuestro conocimiento. Publica con las herramientas anteriores y con las licencias antes elegidas todo vuestro trabajo inmaterial.

9. Haced siempre visible vuestra licencia en vuestras publicaciones adjuntándola adecuadamente a vuestro trabajo (a título de ejemplo ver como lo hemos hecho en el pie de este documento). Creative Commons explica detalladamente como realizar este paso según los diferentes contenidos (imagenes, audio, documentos en papel, electrónicos, etc) [[1](#)].

10. Da difusión a tu proyecto.

11. Busca colaboradoræs y personas que tengan similares inquietudes y/o problemáticas e intentad trabajar en conjunto. Deja muy claro (por ejemplo en una página web) como es posible colaborar o unirse a la iniciativa (igual simplemente suscribiéndose a una lista de correo). Es probable que encuentres a personas con similares inquietudes/problemáticas que quieran unirse al proyecto y muchas cabezas serán mejor que una.

12. Trata a las personas que se acerquen al proyecto como posibles colaboradoræs, y siempre que puedas escucha atentamente su opinión y observa su reacción e interacción con el proyecto.

13. Si lo crees interesante, no te limites a tu ámbito local. Ten en cuenta que pueden surgir colaboradoræs o personas interesadas en tu proyecto libre en cualquier sitio de Internet.

14. Intenta ser todo lo multilingüe que puedas en el web y en todas las publicaciones de tu proyecto a no ser que tu proyecto sea muy local. Si tu proyecto libre interesa en otras comunidades es probable que surja alguien que quiera colaborar traduciendo vuestras publicaciones.

15. Escoge tus colaboradoræs y sus aportaciones, de acuerdo con los objetivos con los que comenzaste el proyecto libre.

16. Lidera el proyecto libre junto con l@s colaboradoræs que tú decidas.

17. Organizaros el trabajo según vuestras posibilidades. Siempre que sea posible, fijar plazos para lograr los objetivos propuestos. Cada persona debería hacer lo que quiera/pueda sin coacciones. En principio se trata de un trabajo voluntario no forzoso y esto es algo que hay que respetar.

18. Define objetivos, tareas, y el mecanismo de asignación de cada una de ellas (asignación o autoasignación) Es importante distribuir adecuadamente el trabajo, para que no se duplique trabajo innecesariamente.

19. Aprende a delegar: es imprescindible confiar que las personas que se harán cargo de determinadas tareas lo harán con la misma destreza y sabiduría que uno mismo (o mejor). Saber delegar implica darle la libertad a las personas para que estas utilicen su inteligencia y capacidad libremente.

20. Da visibilidad a las aportaciones de tus colaboradoræs, alimenta su ego. Por ejemplo, crea una página web o un documento de créditos donde aparezca el trabajo realizado por cada persona (siempre que ella desee aparecer).

21. Si alguien critica el trabajo realizado, o propone mejoras no del todo claras pero sin llegar a implicarse en el proyecto siempre se le puede invitar a que colabore y realice mejoras concretas. Comentarios tales como: "habría que hacer tal cosa", ó "yo lo haría así" se pueden responder con



un "Perfecto, hazlo". Esto es trabajo colaborativo al fin y al cabo.

22. Si alguien no está de acuerdo con la línea que has u os habéis marcado en el proyecto libre, esta persona siempre puede tomar el trabajo realizado hasta ese momento (ya que la licencia lo permite) y comenzar otro proyecto libre partiendo de ese trabajo pero con sus criterios.

23. En la medida de lo posible, intenta que los foros que uséis (listas de correo, foros web, etc.) sean públicos. Una vez indexadas por buscadores como www.google.com o por los propios sitios facilitará igualmente que se comparta conocimiento y vuestras experiencias con el resto de personas.

24. Quizás necesites buscar financiación para tu proyecto. Podéis solicitar donaciones, hacer trabajos a medida relacionados con el proyecto libre, hacer labores remuneradas de consultoría, publicar en medios físicos vuestro trabajo y obtener beneficios de la venta de ese material (por poner algún ejemplo). Pero siempre intentad permitir que personas que no tienen esos recursos económicos accedan a vuestro trabajo y conocimiento (por ejemplo por Internet o mediante la copia de material impreso). La cultura y el conocimiento deberían llegar a cualquier persona independientemente de su condición y las licencias escogidas no deberían imposibilitarlo.

25. Intenta que vuestro trabajo se mantenga siempre visible y pueda ser retomado o consultado en un futuro. Los sitios webs anteriores te facilitarán esta tarea.

26. Si tu interés por el proyecto libre disminuye, busca a alguien que pueda sustituirte en el proyecto convenientemente.

27. En todo momento, documéntate sobre esta Filosofía del Conocimiento Libre, hay muchos textos, organizaciones e iniciativas en este movimiento: [\[1\]](#), [\[2\]](#), [\[3\]](#), [\[4\]](#), [\[5\]](#), [\[6\]](#), [\[7\]](#).

Agradecimientos

Leonardo F. Bauchwitz - Matechito, por sus acertados comentarios.

Francisco Gimeno (KikoV), Lorenzo Hernández García-Hierro y Roberto Santos por sus comentarios y apoyo.

[David Arroyo Menéndez](#), por sus interesantes comentarios y mejoras.

Este documento está inspirado en el movimiento del Software Libre iniciado por Richard M. Stallman, al igual que en los instructivos ensayos de Eric S. Raymond.

Muchas gracias a todos.

[Algunos comentarios recibidos](#)

Versiones



Esta es la versión 0.1 de este documento, mayo-agosto del 2004.

- Copyleft 2004: Vicente J. Ruiz Jurado. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/> or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA

[1] [Creative Commons](#)

[2] [Free Software Foundation](#)

[3] [Hipatia](#)

[4] [Oekonux](#)

[5] [ourproject.org](#)

[6] [Preguntas Frecuentes acerca de Documentación Libre](#)

[7] [procomun.net](#)