

DONDERDAG 27/05					
OCHTENDSESSIE					
9:00	<i>Welkomstwoord LGM 2010</i>	Louis Desjardin + Femke Snelting			
9:30	<i>Python uitbreiden tbv Snelheid</i>	Martin Renold	Python is een prima hoog niveau programmeertaal, maar de meeste grafische applicaties hebben code nodig die snel moet kunnen draaien tegen elke prijs. Iedereen weet dat het mogelijk is om C / C++ extensies voor Python te schrijven. Niet iedereen weet dat het ook clean, eenvoudig en zakelijk kan worden gedaan.	programmeren, rasterafbeelding	http://mypaint.info
10:00	<i>Een eerste schets voor een Grafische Interface voor een volledig geGEGLede GIMP</i>	Peter Sikking	De (eeuwig) opkomende integratie van GEGL in GIMP – of liever, het volledig baseren van GIMP op GEGL is beloftevol. Beeldmontage zonder kwaliteitsverlies en ongelimiteerde herschikking en herpositionering van de verschillende stappen in beeldmontage zijn nog maar het begin. Maar er is een grote kloof tussen de 'moeren en schroeven' wereld van de GEGL-grafieken en nodes en de wereld van de GIMP-gebruiker die high-end beeldmanipulatie uitvoert voor artistieke doeleinden. Een grafische gebruikersinterface overbrugt deze kloof. Peter Sikking, de belangrijkste interactie-architect bij 'm+mi works' en leidend interactie-architect bij GIMP zal in zijn presentatie de uitgangspunten uiteenzetten voor een gebruikersinterface die de kracht van GEGL in een GIMP context kan onteugelen.	rasterafbeelding, programmeren	http://mmiworks.net/blog
10:30	<i>Nathive beeldbewerking, zijn plugin-systeem en enkele op Python gebaseerde geïmplementeerde technologieën</i>	Marcos Diaz	Nathive is een vrije beeldbewerkingssoftware met een focus op gebruiksvriendelijkheid. De lezing belicht de doelen en aandachtspunten van het project. Hoe werkt Nathive met Python, hoe werkt het plugin-systeem dat een abstractie laag met Python-achtige syntax naar C extensies, en nog wat programmeeroplossingen mbt de grafische gebruikersinterface, gedetailleerde debug-logs, en geautomatiseerde <i>package builds</i> .	rasterafbeelding, programmeren	http://nathive.org
11:00	<i>GIMP scripts en plug-ins schrijven</i>	Akkana Peck	De kracht van GIMP, het GNU Image Manipulation Program, ligt met name bij haar plug-in architectuur. De meeste functies die je gebruikt in GIMP, het hele Filtersmenu inclusief, is als plug-in geïmplementeerd. Gelukkig is het schrijven van GIMP plug-ins gemakkelijk. Deze presentatie leert hoe je nieuwe plug-ins kan schrijven of bestaande kan uitbreiden via twee talen: Script-fu en Python.	rasterafbeelding, scripten	http://shallowky.com http://gimpbook.com
11:30-14:30	WERKONTMOETINGEN, BOF, LUNCH, WORKSHOPS				
	MIDDAGSESSIE				
14:30-16:00	Korte presentaties				
	<i>Collaboratieve intellectuele eigendom</i>	Jose David Cuartas Correa	[video talk] Een video-presentatie, met als onderwerp hoe er soms iets ontstaat dat we "Collaboratieve intellectuele eigendom" kunnen noemen, wanneer we Vrije Software, Open content en Vrije hardware maken.	free culture, samenwerking	http://sologicolibre.org/en/
	<i>PureDyne</i>	Aymeric Mansoux	Puredyne is een USB-bootable GNU/Linux besturingssysteem voor creatieve media. Het is een 'live-distributie' waarvoor je niets hoeft te installeren. Start je computer eenvoudigweg op met de USB of DVD en je bent klaar om te werken met software als Pure Data, Supercollider, Icecast, Csound, Fluxus, Arduino, Gimp, Inkscape en veel meer.	multimedia, linux-distributie	http://puredyne.goto10.org https://launchpad.net/puredyne
	<i>UpStage – een open source webplatform voor cyberperformance</i>	Helen Varley Jamieson	Kunstenaars gebruiken UpStage om samen te werken aan live-performances voor een online publiek, waarbij ze de webinterface gebruiken voor het bewerken van animaties, graphics, tekst, text2speech, audio, webcams. De live-performances die gecreëerd worden zijn toegankelijk voor iedereen met een standaard-browser en een internetverbinding. Het programma is open source, geschreven in Python en draait op een server zodat noch de kunstenaars, noch het publiek iets hoeven te downloaden of installeren.	multimedia	http://www.upstage.org.nz http://www.creative-catalyst.com
	<i>Open Source-project voor modeontwerp via open data formaten</i>	Susan L. Spencer	Deze presentatie nodigt ontwikkelaars uit om mee te werken aan een suite van open source software voor het ontwerpen en bewerken van kledingpatronen in open data formaten. Software die patronen kan aanpassen op individuele lichaamsmaten en die verpersoonlijkte patronen kan aanbieden als printbare bestanden. Bestaande programma's zijn commercieel en duur. Bovendien zijn de bestanden niet uitwisselbaar tussen programma's. Een open source oplossing zou individuele ontwerpers en kleine labels in staat stellen om patronen op maat te maken zonder dure commerciële software aan te kopen.	vector, workflow, mode	

	<i>Het 'Rural Design Collective Summer Mentoring Program'</i>	Rebecca Hargrave Malamud	[video talk] Het Rural Design Collective (Port Orford, Oregon) is een non-profit professioneel mentorprogramma met een lokale focus, ontworpen om creatieve, gemotiveerde mensen te helpen een zelfstandige carrière te starten op het internet. Ze leren om op afstand te werken met behulp van collaboratieve tools en sociale netwerksites, ze worden gevraagd productie-deadlines te halen en om één op één met hun klanten te interageren via online communicatiegereedschappen of door fysieke meetings te organiseren. Het programma spitst zich toe op onderwijs en gebruik van open source technologieën.	design, onderwijs, samenwerking	http://ruraldesigncollective.org/
	<i>Hoe mensen in China vrije grafische software gebruiken. Boek over LGM meeting</i>	Wang Lingzheng	In het verleden wisten veel mensen in China niet wat open source software en graphics waren, zelfs ook niet de jonge grafische ontwerpers die van kunstschoolen afstudeerden, noch de meer traditionele bibliothecarissen of theoretici. De introductie van open source graphics in China is fantastisch. Nu realiseren steeds meer mensen in China het belang van open source tools.	publiceren, design	http://blog.artintern.net/blogs/in
16:00-16:30	PAUZE				
16:30	<i>Barokke Dromen: Live Multimedia Performance, Cultuur van Interpretatie en Open Source Software</i>	Barry Threw	Deze presentatie gaat over het inbrengen van live performance in elektronische muziek en de cultuur van multi-media performance. Interfaces, technologische veroudering, gebruikerstypes, hardware en historische culturele patronen zullen worden bediscussieerd. De presentatie suggereert manieren waarop de open source community kan helpen om gereedschappen te ontwikkelen die nuttig zijn voor videasten en muzikanten die zich interesseren voor het werken met performances.	multimedia, performance	http://www.barrythrew.com
17:00	<i>Vrije software onderwijzen en gebruiken, hoe overleef je de poging om een eindgebruiker te zijn?</i>	Lila Pagola	Deze presentatie deelt de ervaringen van een ontwerpsteam in Córdoba, Argentinië. Tussen 2005 en nu ontwierpen ze boeken, brochures en andere objecten, uitsluitend met vrije software. De keuze voor vrije software poogt de poëzie en de politiek van het maakproces overeen te stemmen met de onderwerpen van de objecten (Vrije software en vrije cultuur, patenten, DRM etc.) en om een levend en doorleefd alternatief te bieden voor commerciële en / of illegale software voor grafisch ontwerp.	workflow, onderwijs	http://www.nomade.org.ar/sitio
17:30	<i>Ontwerpen met Vrije gereedschappen in een Open gemeenschap: ervaringen van het Fedora Design Team</i>	Nicu Buculei, Martin Sourada	Het Fedora Design Team is een Open Community die bestaat uit mensen die vanuit verschillende wereldwijd verspreide locaties samenwerken aan verschillende projecten, variërend van bureaublad-behang tot iconen, websites en programma-mockups, CD/DVD art en meer. Alles dat het team produceert, is onder een open licentie, in overeenstemming met Fedora's fundamentele credo's: Freedom, Friends, Features, First.	design, samenwerking	http://fedoraproject.org/wiki/Art
18:00	<i>Hoe betrek je bijdragen uit Vietnam en Azië bij je Free/Libre/Open Source project?</i>	Hong Phuc Dang	Er zijn zoveel geweldige F/LOSS-projecten en we hebben miljoenen studenten die IT, ontwerp, communicatie, vertaling studeren die potentieel zouden kunnen bijdragen aan F/LOSS-projecten. Wanneer ik lees dat veel van die fantastische projecten nog deelnemers, testgebruikers en ontwikkelaars zoeken, vind ik dat onbegrijpelijk. Als software-gebruiker en bescheiden bijdrager ben ik zeker tevreden met de vele verbeteringen in de F/LOSS-wereld, maar ik ben ook egoïstisch genoeg om te verlangen dat de dingen nog sneller zouden bewegen, dus ik draag zelf graag bij aan projecten die meer deelnemers kunnen gebruiken.	free culture, samenwerking	http://foss.vn , http://2009.gnome.asia
18:30	<i>Hoe laat je een kunstschool op Vrije software / Open Source draaien</i>	Florian Cramer, Aymeric Mansoux, Michael Murtaugh	Via webapplicaties en open licenties speelt Open Source een steeds belangrijkere rol in kunst en ontwerp. Het Networked Media design programma van het Piet Zwart Instituut kiest al jaren voor Open Source voor al het werk dat binnen het curriculum gedaan wordt, zowel voor de servers als voor de clients. Een radicale keuze, met een focus op de commandline, coderen en de FLOSS-filosofie, om een 'neem-maar-van-de-plank' software en ontwerpmentaliteit te herdenken en een beter begrip van media te stimuleren.	onderwijs, free culture	http://pzwart.wdka.nl/networked
19:00	EINDE				
VRIJDAG 28/05					
OCHTENDSESSIE					
9:00	<i>Diffusion Curves in vectortekeningen</i>	Jasper van de Gronde	<i>Diffusion Curves</i> is een opwindend en flexibel nieuw basiselement voor het creëren van beelden met vloeiende kleurtransities. Maar de enige manier tot nu toe om 'Diffusion Curves' te laten zien is door ze te rasteren, wat ongeschikt is voor bijvoorbeeld het gebruik met SVG. Ik zal het basale idee achter Diffusion Curves tonen; een alternatieve interpretatie en een benadering om pure vectorgebaseerde representaties te creëren. (discussie welkom)	vector	http://wiki.inkscape.org/wiki/index

9:30	<i>GNU LibreDWG – een vrije software library voor DWG bestanden uit AutoCAD</i>	Felipe Corrêa da Silva Sanches	LibreDWG is een library voor bestanden in het DWG-formaat dat door AutoCAD wordt gebruikt. Ik zal een algemeen overzicht presenteren van de geschiedenis van het project, te beginnen bij hoe een groep studenten aan de Universiteit van São Paulo een nieuwe en relevante vrije software library ontwikkelde (die voorkomt op de FSF 'high Priority Projects List) en hoe die goedgekeurd werd als een officieel GNU-pakket.	vector, samenwerking	http://gnu.org/software/libredwg
10:00	<i>Kleurbeheer en devices</i>	Kai-Uwe Behrmann	Apparaten zijn het zelden eens over kleurstandaarden. De RGB (Rood/Groen/Blauw) kleurruimte in digitale of analoge camera's verschilt van die in laptops, desktop monitors en van inkjet printers (als die al niet enkel een CMYK (cyan/magenta/yellow/key-black) kleurruimte ondersteunen). De presentatie geeft een overzicht van hoe deze divergerende kleuren op systeemniveau bij elkaar gebracht kunnen worden door het configureerbare Oyranos Colour Management System. Ik bespreek ook welke programma's nodig zijn om gebruik te kunnen maken van de meegeleverde ICC profile informatie.	kleurbeheer	http://www.oyranos.org
10:30	<i>Kleurbeheer en andere nieuwe ontwikkelingen in Ghostscript</i>	Hin-Tak Leung	Binnen het Ghostscript-team worden projecten ontwikkeld die interessant zouden kunnen zijn voor de Vrije grafische wereld. We deden belangrijk werk met ICC-profielen dat weldra aan de <i>trunk</i> wordt toegevoegd voor publicatie in augustus (hopelijk). Ook hebben we freetype als een font-renderer geïntegreerd en maakten we achter de schermen verbeteringen in de vorm van <i>clist</i> voor <i>multi-threaded rendering</i> . In de geïntegreerde <i>small-memory-footprint</i> applicatie-zone werkten we aan <i>mupdf</i> . En dit zijn nog maar enkele van de hoogtepunten.	kleurbeheer	http://www.artifex.com , http://www.ghostscript.com
11:00	<i>Goede praktijkvoorbeelden van het ontwerpen / publiceren / onderhouden / verpakken van open fonts</i>	Nicolas Spalinger	Een <i>best of</i> van praktijkvoorbeelden voor het ontwerpen, publiceren, onderhouden, verpakken van open fonts. Een overzicht van wat je best wel en niet doet, gebaseerd op voorbeelden uit de echte wereld en op ervaringen van de gemeenschap. Een reeks tips en tools voor schrijvers, ontwerpers en bijdragers (contributors) van open-fontprojecten zoals DTRT (Do The Right Thing) in het complexe veld van open fonts.	typografie, design, verspreiding	http://planet.open-fonts.org http://scripts.sil.org/OFL http://pkg-fonts.alioth.debian.org/ https://launchpad.net/~ fonts
11:30-14:30	BOFs, WORKSHOPS, MEETINGS, LUNCH				
	MIDDAGSESSIE				
14:30-16:00	Korte talks				
	Het styleren van *TeX documenten met Batch Commander	Ricardo Lafuente	Batch Commander is een gereedschap dat een grafische interface biedt voor het stileren van (La)TeX documenten. Terwijl het platte-tekstkarakter van TeX ideaal is voor automatische typesetting, biedt Batch Commander een grafische interface voor het visuele editen van documentstijlen, waardoor je stijlfiles niet meer manueel hoeft aan te passen en vervolgens het document opnieuw te compileren. Een snel preview-systeem en ondersteuning van extensies maakt Batch Commander interessant voor iedereen die TeX, LaTeX en ConTeXt gebruikt voor zijn of haar werk.	lay-out, typografie	
	<i>Alweer een jaar met Open Source Publishing</i>	OSP	OSP (Open Source Publishing) is een multi-disciplinair en multi-nationaal ontwerpcollectief in Brussel. Sinds 2006 experimenteren ze met Vrije Software voor ontwerp. In deze presentatie gidt OSP je met de snelheid van het licht langs het werk dat ze realiseerden sinds LGM 2009.	design	http://ospublish.constantvzw.org
	<i>Ontwerp van lettertypes en functionaliteiten voor Afrikaanse talen</i>	Denis Moyogo Jacquerye	Deze presentatie bespreekt wat er nodig is om Afrikaanse orthografie in een Latijns schrift toe te passen en toont hoe je deze moderne lettertype-technologieën kan implementeren. Goede praktijkvoorbeelden, fouten en evaluaties van lettertypes voor veeleisende Afrikaanse talen worden besproken. Ik toon ook verschillende lettertype-projecten die profiteren van de input, de feedback en het werk van de Open Source-gemeenschap.	typografie	http://www.africanlocalisation.net
	<i>Het lettertype-initiatief van Google</i>	Dave Crossland	Raph Levien werkt al jarenlang mee in de libre-graphics-gemeenschap (libart, Ghost-script, Advogato) en lanceerde Spiro tijdens LGM 2007 in Montreal. Nu werkt hij voor Google, als verantwoordelijke voor de sponsoring van vrije lettertype-projecten en diensten. Deze presentatie van de gesponsorde letterontwerper Dave Crossland schetst de sponsormogelijkheden voor letterontwerpers die lettertypes willen creëren die kunnen worden gedeeld en collaboratief kunnen worden verbeterd. Hij brengt ook een eerste publieke demonstratie van een Google-font-project.	typografie	
	<i>Informatie-architectuur en gedistribueerd versiebeheer waarin inhoud centraal staat</i>	Eric Schrijver	In traditionele informatie-architectuur is de inhoud het ding dat door het systeem wordt gejaagd. De definitie van systeem is solide. De inhoud is arbitrair, vervangbaar, eenmalig. Het zou andersom moeten zijn.	design, workflow	

	<i>Phatch</i>	Stani Michels	Phatch is een gebruiksvriendelijke, cross-platform Photo Batch Processor en Exif Renamer met een aangename gebruikersinterface. Phatch werkt met alle populaire beeldformaten en kan (sub)folderhiërarchieën dupliceren. Naast veel andere acties kan Phatch in batch herformateren, roteren, schaduwen toepassen, perspectief trekken, hoeken afronden – en dit in een tijdsspanne van enkele minuten in plaats van uren of dagen van manueel werk.	rasterafbeelding, Python	http://photobatch.stani.be/
16:00-16:30	PAUZE				
16:30	<i>Elementen van Typografische vrijheid: Open Bronnen van uitmuntend ontwerp</i>	Christopher Adams	Type is een Tool. Deze talk geeft een inspirerend overzicht van uitstekende voorbeelden uit de kunst van de typografie, met een speciale nadruk op lettertypes en boekontwerpen van wereldklasse, gemaakt met vrije software.	typografie, free culture	http://techne.raysend.com/
17:00	<i>Het ontwerpen van een beter morgen. Hoe ontwerp bepaald wordt door metaforen, beelden en associaties van sociale vooruitgang</i>	Mirko Tobias Schaefer	'Making the world a better place' is een krachtige motor voor vernuft die technologische ontwikkelingen heeft voortgebracht, gaande van de signalisatie-systemen van Claude Chappe tot Samuel Morse's telegraaf, van Paul Otlets informatie-indexen tot de hyperspace van Ted Nelson. Informatietechnologie in het algemeen en het WWW en haar label Web 2.0 in het bijzonder, vertellen een verhaal van 'empowerment' en participatie van gebruikers.	design, reflectie	http://www.mtschaefer.net/
17:30	<i>Cantarell: Lettertypes Ontwerpen met Vrije Software</i>	Dave Crossland	Tijdens deze presentatie overloop ik de technieken en softwares die ik gebruikte en ontwikkelde voor de creatie van de lettertype-familie Cantarell, en ik belicht ook de toekomst van het letterontwerpen in vrije software. De voorbije 2 jaar volgde ik het prestigieuze MA Typeface Design programma van de universiteit van Reading, Engeland. Het programma is onderverdeeld in twee projecten, een theoretische dissertatie en een praktische letterontwerp. Ik schreef over de relatie tussen Vrije Software en letterontwerp en gebruikte enkel Vrije software voor de creatie van Cantarell.	typografie	http://abattis.org/cantarell/
18:00	<i>sk1 Project: Verleden, heden en toekomst</i>	Igor Novikov	Het project startte in 2003 als een <i>fork</i> van Sketch. Sindsdien is het project een prijswinnende Open Source-applicatie geworden die veel unieke en professionele publishing functionaliteiten ondersteunt. Dit jaar is een milestone in de ontwikkeling van het project – wereldwijde refactoring, multiplatform-versies etc.	lay-out, vector	http://sk1project.org/
18:30	<i>Laidout en Desktop Publishing</i>	Tom Lechner	De presentatie gaat over Laidout, een desktop-publishing-software dat ik voornamelijk gebruik voor het maken van cartoons. Het kan beelden en verlopen (inclusief mesh gradients) opmaken tot boekjes, en tot arbitraire veelvlakige oppervlaktes. Andere ingenieuze functies zijn het gecontroleerd importeren van meerdere beelden en 'image mesh warping'. Op dit moment wordt er gewerkt aan multitouch features. Ook ervaringen met verschillende open source software voor gerelateerde taken maken deel uit van de talk.	lay-out, workflow	http://www.laidout.org
19:00-22:00	LGM DINER				
ZATERDAG 29/05					
10:00	<i>Penseel engine plugins voor Krita schrijven</i>	Lukáš Tvrđý	Krita is uniek onder Vrije grafische applicaties, want haar schildersysteem is gebaseerd op plug-ins. Alle Krita penseel-engines zijn plug-ins. Ik begon met de sumi-e hairy penseel-engine waar ik tijdens de 2008 Google Summer of Code aan werkte. Daarna werkte ik aan meer dan een half dozijn experimentele, grappige en nuttige penseel-engines gedurende mijn Master's thesis aan de VSB-Technical University in Ostrava. Deze presentatie begint met een live-demonstratie van deze penseel-engines. Het tweede deel is wat technischer: ik zal een introductie geven in de kunst van het schrijven van penseel-engine plugins voor Krita. Het is eenvoudig en fun en helemaal niet moeilijk!	bitmap-beelden, plug-ins, programmeren	http://lukast.mediablog.sk/log
10:30	<i>Icon Workflows met Inkscape</i>	Jakub Steiner	Leer hoe je minder zorgen te maken over je filesystemen en meer over je artistieke werk in dit overzicht van Inkscape workflows. Details worden besproken aan de hand van specifieke projecten zoals Firefox, GNOME en Moblin.	design, workflow, web	http://jimmac.musichall.cz
11:00	<i>Generatieve Node-gebaseerde Design met NodeBox 2</i>	Frederik De Bleser, Tom De Smedt, Lucas Nijs	NodeBox 2 is een open-source-applicatie die visuele output genereert op basis van programma-code. In de gebruikersinterface combineer je nodes (bouwblokken) tot interessante visuals. Nodes kunnen worden geopend om de (Python-)code te lezen of om ze te veranderen. AI-technieken laten het systeem toe om geschreven tekst te evalueren en te transformeren tot nodes via analogie en conceptuele associatie.	games, Python	http://beta.nodebox.net/

11:30	<i>Scribus</i>	Peter Linnell	Scribus is een Open Source-software dat award-winning professionele pagina-opmaak samenbrengt met desktops in Linux/UNIX, Mac OS X, OS/2 Warp 4/eComStation en Windows. Scribus biedt een combinatie van "pers-klare" output en nieuwe benaderingen van pagina-lay-out. Onder de moderne en gebruiksvriendelijke interface ondersteunt Scribus professionele publicatiefuncties zoals CMYK-kleur, separatie, Spot color, ICC kleurbeheer en veelzijdige PDF-creatie.	lay-out	http://www.scribus.net/
12:00	<i>Blender Foundation, verleden en toekomst</i>	Ton Roosendaal	Blender is de 3D-creatiesuite van FLOSS verkrijgbaar voor alle belangrijke besturingssystemen onder een GNU General Public Licentie. Ton Roosendaal presenteert werk aan Blender van het voorbije jaar, de huidige staat en de toekomstplannen van het project.	animatie	http://www.blender.org/
12:30-15:30	BOFs, WORKSHOPS, MEETINGS, LUNCH				
	ZATERDAGNAMIDDAG				
15:30-17:00	Korte presentaties				
	<i>Hoe ik een vrij Nieuw-Zeeland koffietafelboek maakte met massa's vrije software free New Zealand coffee-table book using lots of Free Software</i>	Marcus Holland-Moritz	In 2009 reisde ik naar Nieuw-Zeeland, waar ik ongeveer 15.000 foto's nam. Daarna heb ik wekenlang foto's gesorteerd en bijgewerkt. Dankzij de positieve reacties van vrienden besliste ik een boek te maken van mijn reis. Tot dan had ik Scribus enkel gebruikt voor de lay-out van individuele pagina's. Uitzoeken hoe ik een heel boek moest maken, nam veel tijd in beslag, om te werken met en aan de gereedschappen enerzijds, maar ook omdat ik me verdiepte in ontwerp, typografie en meer esoterische zaken zoals kleurbeheer.		http://nzbook.mhxnet.de
	<i>Foto's encoderen met Shoebot</i>	Ricardo Lafuente	Shoebot is een robot voor grafische toepassingen, waarmee je complexe beelden en animaties kan maken. De robot gebruikt een heel eenvoudige syntax bovenop de programmeertaal Python. Shoebot is vooral gemaakt voor ontwerpers en kunstenaars die code in hun creaties willen inbrengen, maar de toepassing biedt tegelijkertijd een goed educatief kader om code te introduceren, omwille van de eenvoudige interface en de snelle beeldresultaten.	typografie, vector, ontwerp	http://tinkerhouse.net
	<i>De nieuwe folk traditie: esthetische en gemeenschapsresonantie tussen Open source Graphics, naaien en borduurkunst</i>	Pete Ippel	Ik bespreek de heropleving van de artisanale en folktradities in de kunst, en specifiek in de borduurkunst. Vernieuwende digitaal geletterde kunstenaars navigeren vloeiend in genetwerkte gemeenschappen en werken openlijk samen. Door pixels met patchwork te vergelijken, vectors met steken, bitmaps met patronen en lagen met bedovertrekken, onderzoeken ze hoe en waar disciplines overlappen.	ontwerp, cultuur	http://peteippel.com
	<i>Multi-touch support in Ubuntu</i>	Steve Conklin	Een snelle presentatie over de actuele status van multi-touch-ondersteuning in Ubuntu en de planning voor de volgende stap.		
	<i>Digitale fotografie workflow met Linux en darktable</i>	Alexandre Prokoudine	State of the art van de digitale fotografie workflow op Linux en hoe darktable dat allemaal mogelijk maakt.	digitale fotografie, bitmap beelden	http://prokoudine.info
	<i>Plana</i>	Ana Carvalho	Plana is door Luís Camanho begonnen als een academisch project voor een kleine onafhankelijke uitgever gespecialiseerd in illustratie en stripverhalen. Vrije software werd vanaf het allereerste begin omarmd. Het was een antwoord op onze economische beperkingen, maar ook een reflectie van onze sympathie voor de wereld van de Libre Graphics. Als gevolg daarvan raakten we ook geïnteresseerd in copyleft en de cultuur te delen en informeren, en we moedigen onze auteurs aan om hun werk gratis te distribueren. Nu we vijf boeken hebben gepubliceerd sinds 2008 willen we over onze ervaringen vertellen.		
17:00-17:30	PAUZE				
17:30	<i>Mozilla Open Web Graphics</i>	Paul Rouget	Een status update door Paul Rouget, Mozilla's belangrijkste Tech Evangelist in Europa: de status quo van html5, svg, css3 en meer.	web, video	http://blog.mozbox.org/
18:00	<i>De open kleurstandaard voor F/LOSS</i>	ginger coons	Naar aanleiding van eerdere discussies over de hindernissen die professionele ontwerpers ervan weerhouden om F/LOSS grafische toepassingen te gebruiken, stel ik tijdens deze presentatie de Open Kleur Standaard voor. OCS is een project dat kleurprecisie toevoegt aan de F/LOSS workflow. OCS wil een professioneel kleurbeheer voor F/LOSS grafische toepassingen mogelijk maken.	kleurbeheer	http://opencolour.org/

18:30	<i>Inkscape voor iedereen</i>	Andy Fitsimon	De populariteit van Inkscape groeit elke dag. Hoe helpen we nieuwe gebruikers om dit gereedschap onder de knie te krijgen? Hoe verwelkomen en betrekken we deze gebruikers om deel te nemen aan de community? Hoe kunnen we ze motiveren om hun werk te delen, bug reports te maken en met vernieuwende ideeën op de proppen te komen? Deze lezing vat kort de beschikbare bronnen samen: van online-tutorials, screencasts, fora tot de offline boeken, magazines, cursussen, workshops en gebruikersgroepen. Met een half-lezing/half-debat wil ik ik graag de discussie op gang brengen over hoe we nieuwe gebruikers kunnen ondersteunen en nieuwe manieren kunnen vinden om ideeën te delen en samen te werken.	vector, samenwerking	http://andy.brisgeek.com/
19:00-20:30	PAUZE				
20:30	<i>Durian Open Movie sneak peeks</i>	Blender team	Vier teamleden die aan de derde Open Film « Sintel» werken, tonen enkele highlights en geven inzage in het creatieproces.	animatie	http://durian.blender.org/
22:00	EINDE				
ZONDAG 30/05					
OCHTENDSESSIE					
10:00	<i>Grafisch ontwerp en de wijde open ruimte</i>	Eric Schrijver	Grafisch ontwerp als discipline lijkt nog altijd gefocust op gedrukte media, waarbij de ontwerpen voor scherm wordt overgelaten aan interactieve en webontwerpers. Dit is jammer. We spenderen meer en meer tijd online waarbij publieke ruimte an sich steeds digitaler wordt. In deze ruimte is de meervormigheid van het hedendaagse grafische ontwerp helaas afwezig. In interface en web design hebben esthetische beslissingen genomen door enkele grote software-ontwikkelaars, een disproportioneel effect op het visuele landschap.	ontwerp	http://ericschrijver.nl
10:30	<i>Viaduct – apps en bronnen met elkaar verbinden op een gebruiksvriendelijke manier</i>	Jon A. Cruz	Viaduct is een project dat startte als een samenwerking tussen Scribus- en Inkscape-ontwikkelaars. Het doel is om een aantal standaarden, formaten, API's en hulpprogramma's te creëren die toelaten om het beheer van creatieve applicaties en toebehoren eenvoudig te houden. Grafici in de professionele sector zijn het gewoon om een gestroomlijnde set gereedschappen te gebruiken, met enkele commerciële aanbiedingen van dit soort « lijm »-software om hun projecten en tools te beheren en te coördineren. Het Viaduct-project werd opgestart om deze lege ruimte te overbruggen in de wereld van vrije grafische toepassingen.	workflow, samenwerking	http://create.freedesktop.org/wiki
11:00	<i>Aiki Framework: De nieuwe web engine voor de Open Clip Art Library</i>	Bassel Safadi, Jon Phillips	In het verleden was het moeilijk om het ontwikkelen van vrije software te combineren met het webplatform van de Open Clip Art Library. Verschillende keren riskeerde het project in de #FAIL-lijst te belanden. Aangezien websites gecentraliseerde stukjes software zijn die continu draaien, is er nood aan een veilige toegang voor de live code. Dit dwingt tot het splitsen van het beheer van een website, waarbij updates van ontwikkelaars kunnen worden geïntegreerd én het ontwikkelingsproces van de software gezond blijft. Om de zaken nog complexer te maken heeft een website zoals Open Clip Art Library een actieve basis van bibliothecarissen en kunstenaars die actief nieuwe clipart uploaden en editen.	web, vector, samenwerking	http://aikiframework.org http://openclipart.org
11:30-12:30	<i>Open source graphics en webdiensten: een paneldiscussie</i>	Nathan Willis	Deze sessie is een gemedereerde paneldiscussie rond enkele specifieke vragen over hoe de FOSS grafische suite kan of zou moeten reageren op de RIA beweging, die grotendeels niet-vrij is. Naast Picnik en de andere welbekende diensten heeft Google Docs nu ook een teken-applicatie, dus RIA is nog niet van de baan.	webdiensten	
12:30-13:30	LUNCH				
13:30	AFSLUITING	discussie	Een blik achteruit en vooruit: LGM 2011?		
BOF					
DONDERDAG	<i>OpenRaster</i>		GIMP/GEGL, Krita, MyPaint, Nalive teams		
VRIJDAG	<i>Ontmoeting voor professionele grafische ontwerpers</i>	Cédric Gémy / Elisa de Castro Guerra	Er zijn steeds meer professionele gebruikers van vrije software, meestal gaat het om alleenwerkers die niet makkelijk vindbaar zijn. Afgal is een organisatie die vrije software promoot in het professionele drukkerscircuit. We brengen geen lezing, maar stellen liever een ontmoeting voor, waarbij mensen hun ervaringen en problemen kunnen uitwisselen en we proberen oplossingen te vinden om vrije software erkenbaar te maken als een waardig alternatief.	ontwerp, workflow	http://creationlibre.org
VRIJDAG	<i>Letertypes</i>	Nicolas Spalinger, Dave Crossland	Een algemene font-gerelateerde sessie voor mensen die in lettertypes zijn geïnteresseerd tijdens LGM.		

VRIJDAG	<i>Kleurbeheer rondetafelgesprek</i>	Kai-Uwe Behrmann, ginger coons			
ZATERDAG	<i>Unified swatch file format</i>		Dit jaar hebben we het gezelschap van Olivier Berten van SwatchBooker, en Christoph vermeldt dat er waarschijnlijk ook een inktverkoper zal deelnemen.		
ZATERDAG	<i>Waarom geen Libre Graphics-stichting?</i>	Camille Bissuel	We hebben LGM, FSF, Blender Foundation, het Create-project, fijne vrije grafische software, maar waarom geen Libre Graphics-Stichting	LGM	http://www.yagraph.org
	<i>GIMP</i>		Jaarlijkse Gimp meeting. Spreekt voor zich.		
ZATERDAG	<i>Blender Developer rondetafelgesprek</i>	Ton Roosendaal, Campbell Barton	Iedereen die wil deelnemen aan de ontwikkeling van code voor Blender, kan persoonlijke feedback krijgen van ervaren Blender-ontwikkelaars, waaronder Ton Roosendaal en Campbell Barton.	animatie, ontwikkeling	
WORKSHOPS / DEMOS					
DONDERDAG, VRIJDAG, ZATERDAG	<i>P2P ontwerp-strategieën</i>	Emanuele Bonetti	Tijdens deze workshops wordt aan een groep grafische ontwerpers gevraagd op een korte tijd te reageren op een opdracht, waarbij ze enkel peer-to-peer-methodes gebruiken. Elke workshop is gebaseerd op de vorige sessie, omdat ze in de eerste plaats zijn bedoeld om de geldigheid van de methoden te testen. Aan het eind van elke workshop wordt alle deelnemers gevraagd om feedback te geven, via een informele discussie en via een vragenlijst. Reacties van de deelnemers aangevuld met externe waarnemingen zijn de basis voor de volgende workshop.	ontwerp, samenwerking	http://p2pdesignstrategies.parco
DONDERDAG	<i>UpStage</i>	Helen Varley Jamieson	Demonstratie van UpStage		
DONDERDAG	<i>Scribus plugin + scripter</i>	Cedric Gémy, Alessandro Rimoldi	Workshop		
VRIJDAG	<i>Webdesign of tekenen (flyer, CD-hoes, interface-ontwerp, illustratie) met Inkscape</i>	Elisa de Castro Guerra	Leer Inkscape gebruiken voor allerlei doeleinden [workshop in het Frans]	workflow, vector	
VRIJDAG	<i>Phatch</i>	Stani Michels	Hoe Phatch gebruiken om je foto's in batch te bewerken		
ZATERDAG	<i>Blender Master class</i>	Durian Open Movie team members	Durian Open Movie team leden tonen hoe je verrassende content kan creëren met Blender.	animatie	
ZATERDAG	<i>A-B-C</i>	Ludi Loiseau, Seb Sanfilippo, Pierre Marchand, Dave Crossland	De mensen die deze workshop bijwonen, leren een methode om de vormen van het Latijnse alfabet te dissecteren en zullen dit theoretische model gebruiken om samen een lettertype te maken in een 'fast-paced design game'. Maken deel uit van het spel: het tekenen van letters op papier, het gebruik van een live versioning controlesysteem en het uploaden van een digitaal lettertype naar de Open Font Library op het einde van het proces. Ervaring in het ontwerpen van lettertypes is niet vereist.	typografie, samenwerking	