

Stallmania, la comédie musicale participative de Framasoft

Après [LL de Mars](#), [Gee](#) et [Harrypopof](#), Odysseus a tenu lui aussi à illustrer, avec humour, la campagne "[1000 10 1](#)" qui décidera du sort de l'association.

Et pour se déridier un peu en ces temps de crise, il a imaginé une nouvelle version de la comédie musicale *Starmania*, pourtant encore terriblement d'actualité 32 ans après sa sortie... Un peu plus geek que l'originale, la nouvelle version d'Odysseus a l'avantage de témoigner de 30 années de développement de l'informatique et du logiciel libre ! ^[1] ^[2]

STALLMANIA

La comédie musicale de
Framasoft



Quand on arrive dans vim - Office ma bataille (avec ODF Gyneco)
Le monde est Gnome - Highway to Elgg - Hurds don't come easy
Sur un prélude de Bash - L'homme à la tête de gnou - Libertà
aKadou-dou-dou - Il est libre Max - Qu'il est blême le DRM
...et bien d'autres encore.

1000101

D'ailleurs, je vous invite à poster vos propres titres en commentaire !

Notes

[1] Crédit : [Odysseus](#) – Licence Art Libre

[2] PS d'Odysseus : Notez que l'image de [Richard Stallman](#) a été proposée sur [Openclipart](#) par [casifish](#)

Geektionnerd : Unity

Créant l'évènement lundi dernier en ouverture de la conférence des développeurs d'Ubuntu, à Orlando au États Unis, Mark Shuttleworth a annoncé, en bon communicant : « *le changement le plus important jamais réalisé* » pour la prochaine version de cette distribution GNU/Linux orientée grand public.

Quelques semaines seulement après la sortie de la nouvelle version [10.10 Maverick Meerkat](#), nous voilà donc tous déjà impatients qu'arrive la suivante...

Parlant d'un changement *risqué*, le PDG de Canonical a en effet annoncé qu'Ubuntu 11.04, nommée « Natty Narwhal », utiliserait une nouvelle interface graphique par défaut : « Unity ». Développée depuis mai 2010, cette interface est déjà utilisée pour la version netbook d'Ubuntu 10.10. Elle est développée dans l'idée de gaspiller un minimum d'espace d'affichage (par les barres de tâches, d'icônes, ou de titre des fenêtres), pour permettre une utilisation optimisée des petits écrans des netbooks.

En observateur avisé, la nouvelle n'a pas échappée à [Gee](#) qui fait de cette nouvelle interface la définition du Geektionnerd

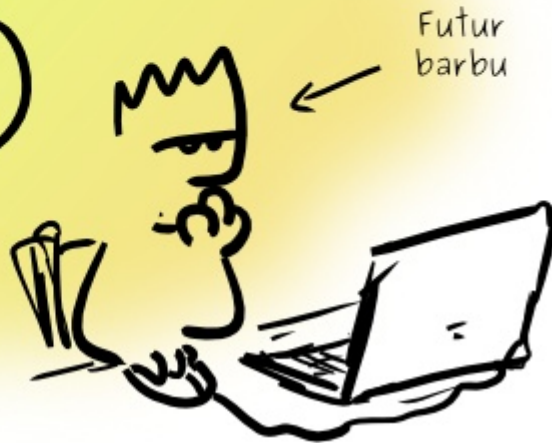
cette semaine.

UNITY

Nouvelle interface graphique qui remplacera, à terme, Metacity sur le Gnome d'Ubuntu.

C'est tout beau, c'est tout lisse. Je ne dis pas à quoi ça me fait penser pour pas troller.

Mais ça me donne quand même envie de faire Ctrl+Alt+F2...



Futur barbu

On a d'ailleurs vu pas mal de discussions enflammées sur le soi-disant abandon de Gnome chez Ubuntu. . .

Ce qui est complètement débile, vu qu'on parle juste du gestionnaire de fenêtres et non de l'environnement de bureau... D'ailleurs ça fait un moment que beaucoup ont déjà enterré Metacity au profit de Compiz !

C'est les développeurs de Gnome Shell qui doivent tirer la tronche...



PS: Je reviens de ma salle de bain où j'étais allé vérifier un détail mais non, j'ai beau revenir régulièrement à la console système en passant CTRL+ALT+F1 et n'utiliser résolument que Compiz depuis sa sortie en 2006, je ne suis pas plus barbu que le geek de la BD.

Framasoft annonce deux nouveaux titres dans la collection Framabook

Après la traditionnelle mise à jour d'automne du [best-seller](#) de la collection Framabook, [Christophe Masutti](#), notre coordinateur de collection, s'est fendu ce matin d'un fier [communiqué de presse](#), dont je vous dévoile ici le contenu en avant-première.



En effet, après de longs mois de labour au sein de l'association, avec les auteurs, les [bénévoles](#) et relecteurs, l'[équipe technique](#) de mise en page et l'[éditeur](#), Christophe n'annonce pas un, mais bien deux nouveaux Framabooks, s'ajoutant à la mise à jour complète du « [Simple comme Ubuntu](#) ».

Sortir ces deux ouvrages nous a occupé un peu plus que d'habitude, notamment parce qu'il a fallu adapter notre chaîne éditoriale (la formidable application web libre "[La Poule ou l'Oeuf](#)") car la mise en page d'un des ouvrages s'est révélée particulièrement riche et complexe à mettre en œuvre. Mais comme le rappelle avec philosophie l'éditeur Mathieu Pasquini :

Un livre s'écrit à la vitesse à laquelle poussent les arbres dont leurs pages sont faites...

Toutefois, le site [Framabook](#) a été mis à jour cette nuit pour accueillir les nouveaux ouvrages, et ces derniers sont aussi disponibles à l'achat chez [InLibroVeritas](#).

Le 7e Framabook sera donc un manuel de formation à la programmation, proposant une méthode intense et originale pour apprendre « [Le C en 20 heures](#) ». Sous licence [Creative Commons By Sa](#), il fut rédigé conjointement par Eric Berthomier et Daniel Schang que vous pourrez découvrir plus avant dans la reproduction du communiqué de presse qui suit.



Le 8e Framabook fut quant à lui rédigé par Vincent Lozano et s'intitule « [UNIX. Pour aller plus loin avec la ligne de commande](#) ». Comme le [précédent livre](#) de Vincent dans la collection Framabook, il est placé sous licence [Art Libre](#).

Avec ces deux nouveaux Framabooks, Framasoft continue résolument sa collection d'œuvres libres, permettant à tout un chacun de soutenir ses talents d'autodidacte en informatique, pour que le monde demain regorge des [bidouilleurs inventifs](#) que l'éducation nationale peine à former avec son B2i©.

Et ce n'est pas fini. Comme annoncé avec notre [campagne de don "1000 10 1"](#), l'équipe Framabook est toujours à pied d'œuvre sur d'autres ouvrages qui viendront rapidement compléter la

collection. On retrouve ainsi parmi les plus avancés le « [Producing Open Source Software](#) » de Karl Fogel, traduit par Framalang, ainsi qu' « [Imagine there is no Copyright](#) » traduit cet été lors d'un Traduction mémorable aux [RMLL](#) et qui attend juste son tour pour être mis en page.

Annonçons encore un mystérieux ouvrage préparé en secret par l'ami [MBen](#) et un livre sur l'utilisation du [gestionnaire de versions](#) SVN, dont la traduction est elle aussi bien avancée.

Enfin, le comité éditorial de la collection fait actuellement le tri dans les nombreuses propositions d'ouvrages reçues par Framasoft. Tout ne cadre pas toujours avec la [convention de la collection](#), mais déjà deux projets s'annoncent comme particulièrement prometteurs...

Pour l'heure, place au concret, avec une présentation plus détaillée des nouveaux Framabooks, issue du [communiqué de presse](#) officiel du coordinateur de la collection.

Framabook n°7 : Le C en 20 heures



Le langage C est un langage de programmation dont l'histoire nous ramène à l'époque de la création d'Unix, durant la première moitié des années 1970. Conçu pour permettre à un même programme de fonctionner sur plusieurs types de machines, ce langage à fois simple et efficace séduisait par la rapidité

d'exécution des programmes qu'il permettait de générer, et par sa relative simplicité d'adaptation pour un nouveau type de matériel. Depuis lors, la majorité des systèmes d'exploitation des machines créés ultérieurement utilisèrent ce langage fiable, à la fois proche du matériel et des mathématiques. Il n'est donc pas étonnant de retrouver aujourd'hui ce langage partout, des super-calculateurs aux téléphones portables. Le Logiciel Libre lui doit aussi beaucoup. Quel héritage ! Et quelle longévité. Dans ces conditions, comment apprendre aujourd'hui et en 20 heures seulement, un langage porteur de presque quarante ans d'améliorations (dont le C++) et de développements spectaculaires (dont GNU/Linux) ? C'est la question à laquelle *Le C en 20 heures* répond, et par la pratique.

Eric Berthomier et Daniel Schang nous font ainsi partager au fil des pages le fruit de leurs expériences pédagogiques et professionnelles en accomplissant un effort de vulgarisation trop rarement rencontré dans la littérature du monde de la programmation. Destiné aux grands débutants, l'ouvrage n'est pas un manuel comme les autres. Son intérêt est d'être parcouru de A à Z en suivant l'adage : « j'apprends le code en écrivant le code ».

Ainsi, *Le C en 20 heures* n'est pas un ouvrage destiné à prendre la poussière sur une étagère en attendant que l'on s'y réfère un dimanche matin pluvieux. Il a été écrit pour être lu d'un bout à l'autre, dans l'ordre et pendant 20 à 30 heures d'apprentissage (en tout !) où l'on vous suggèrera, par des exercices et des exemples, de programmer tel jeu ou de tester tel calcul en mettant votre imagination au défi. En ce sens, l'ouvrage est orienté vers la pratique de la programmation et l'enseigne sans doute à la manière dont les auteurs l'ont apprise : devant un ordinateur, à essayer de programmer quelque chose.

Les auteurs

Ingénieur en Informatique, **Eric Berthomier** a débuté par le développement d'applications systèmes en C / C++ / Assembleur. Investi dans le Libre, il réalise alors des missions de développement, d'administration système et réseau et de formation. Depuis 2005, il travaille pour un ministère où GNU/Linux et la sécurité sont ses compagnons de tous les jours. Le C (et l'Assembleur) sont pour lui indispensables à la compréhension d'un système d'exploitation.

Docteur en informatique, **Daniel Schang** est enseignant-chercheur au sein du Groupe Eseo où il a acquis une longue et riche expérience de l'enseignement des langages informatiques. À l'écoute de ses élèves, c'est pour eux qu'il a pris contact avec Eric Berthomier afin de réécrire ce livre qui, sous sa forme embryonnaire, était un support de cours.

Framabook n°8 : Unix. Pour aller plus loin avec la ligne de commande



Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Unix sans jamais oser le demander

Nous sommes désormais des habitués de la formule de Vincent Lozano qui, après son excellent [ouvrage sur l'usage de LaTeX](#), récidive ici avec un manuel sur le système Unix (et – donc –

GNU/Linux).

Lors de la création d'Unix, au début des années 70, un de ses concepteurs établit trois règles pour concevoir les composants de la « boîte à outils » qui permit à Unix de s'étendre :

- Écrivez des programmes qui font une chose et le font bien.
- Écrivez des programmes qui peuvent communiquer entre eux.
- Écrivez des programmes qui traitent des flux de texte car c'est l'interface universelle.

Aujourd'hui, Vincent Lozano vous propose à la fois *de découvrir ces outils* situés « sous le capot » de votre distribution Unix (GNU/Linux en est une) mais aussi *de concevoir les vôtres*.

Si vous appréciez votre système Unix et que vous pressentez qu'il existe des outils qui rendent votre système programmable, cet ouvrage est pour vous ! Le *langage de commande* d'Unix vous offre en effet la possibilité de piloter votre système d'exploitation – et donc votre ordinateur – par le biais de scripts. Pour planifier des tâches aussi précises que vous le souhaitez, vous aurez donc le loisir de passer des ordres, à la fois de manière souple et puissante, à votre système informatique.

Dans cet ouvrage vous découvrirez les liens qui unissent l'histoire d'Unix et le mouvement pour les logiciels libres. Vous vous plongerez dans les utilitaires classiques de votre système et apprendrez à les assembler. Vous serez donc à même d'ajouter de nouvelles pièces à la boîte à outils. L'auteur vous guidera également pour que vous parveniez à créer vos propres programmes écrits dans le langage du système d'exploitation : *le langage de commande*.

L'auteur

Vincent Lozano est maître de conférences en informatique à l'école nationale d'ingénieurs de Saint-Étienne (Énise). Il y utilise GNU/Linux pour l'enseignement des systèmes d'exploitation, de la programmation et des bases de données. Il s'occupe également de l'informatisation du système d'information de l'Énise qui s'appuie sur des systèmes Unix.

« Simple comme Ubuntu » dans sa version 10.10 (.10) Maverick Meerkat

Avec un dépôt légal daté du 10 octobre 2010, soit le 10/10/10, ce qui peut signifier 42 en binaire, cette 9e mouture du « [Simple comme Ubuntu](#) » s'approche un peu plus de la réponse à « [La grande question sur la vie, l'univers et le reste](#) » telle que définie par Douglas Adams dans *Le guide de voyageur galactique*.



Toutefois rassurez-vous, si [Didier Roche](#) l'auteur de ce [Framabook](#) est un geek invétéré et un [hacker](#) hors-pair, son livre n'en reste pas moins le *Guide du débutant sous Ubuntu*, qui veut savoir où cliquer pour faire ce dont il a besoin et comprendre ce qui se passe quand il clique quelque part.

Comme à chaque sortie d'une version d'Ubuntu, tous les 6 mois depuis 5 ans, le « Simple comme Ubuntu » a été revu en détail

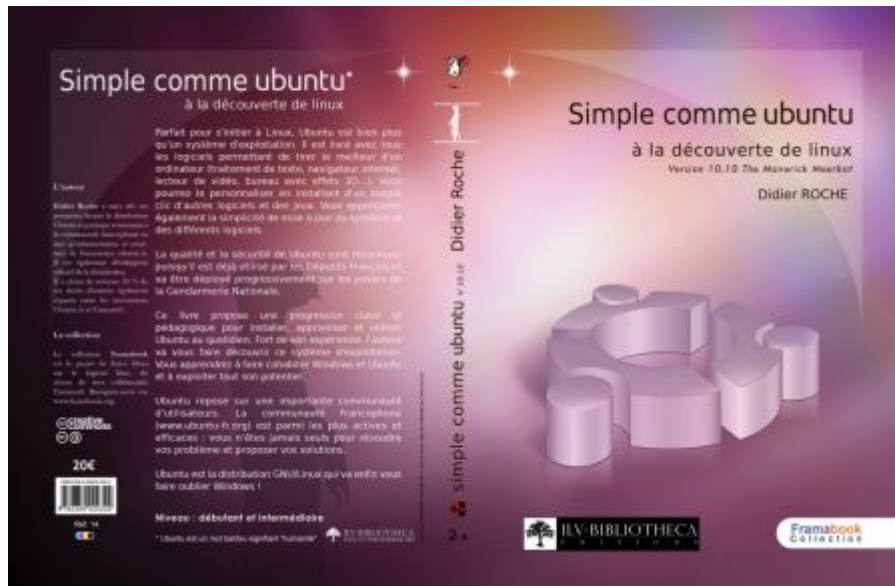
et en profondeur pour correspondre rigoureusement à la version d'Ubuntu livrée avec le livre lors d'une commande chez InLibroVeritas. Pour cette 9e édition, cela correspond entre autre à la ré-écriture complète du chapitre 2 « [Procédure d'installation](#) », ou encore à un accompagnement de la meilleure intégration dans Ubuntu 10.10 des services de microblogage aux outils de communication en voix sur IP et messagerie instantanée embarqués dans la distribution.

Enfin, ce « Simple comme Ubuntu » est la deuxième édition imprimée intégralement en couleur, ce qui est du plus bel effet sur les nouvelles captures d'écrans de cette nouvelle version, notamment celles des jeux vidéo ☐ Voyez par vous-même avec ces deux extraits des 54 pages du chapitre 9 consacré aux jeux :



Voici donc « Simple comme Ubuntu 10.10 » :

- [Le livre, disponible chez InLibroVeritas en version papier;](#)
- [En version numérique sur Framabook.org.](#)



Et pour finir sans déroger aux traditions, voici le changelog proposé par l'auteur ^[1] :

- remplacement de toutes les références de l'ancienne à la nouvelle version, ainsi que le nombre d'inscrits sur le forum ubuntu-fr. Comme d'hab ☐
- plus de powerpc, ajout de ARM;
- support de langue incomplet -> c'est maintenant une boîte de dialogue qui apparaît;
- précision sur les définitions de pppoe et du câble ethernet;
- f-spot est remplacé par shotwell;
- Les "sources de logiciel" se lance maintenant depuis la logithèque Ubuntu et plus depuis de le menu;
- grand remaniement et réécriture du chapitre 2 : mise à jour de la procédure d'installation, complètement changée pour cette version;
- précision au chapitre 5 maintenant que le mp3 peut être installé dès l'installation de Ubuntu;
- mise à jour des informations pour bien insister sur le fait qu'une partition /home n'est absolument pas supplémentaire;
- chapitre 3: réécriture de la description du menu supérieure (suppression de yelp, explication de l'indicator son et indicateur de message, mis à jour du

- me menu);
- Nombreux changements dans le menu Préférences:
 - Chiffrement et trousseaux s'appelle maintenant Mots de passe et clés de;
 - Clavier -> changement léger de l'interface;
 - Ajout de Comptes de messagerie et VoIP et de comptes de microblogage;
 - Ajout de Input Method Switcher et Keyboard Input Methods;
 - Micro-blogage -> Microblogage;
 - Suppression de Partage de fichiers personnels;
 - Ajout de OpenJDK Java 6 Policy Tool;
 - Ajout de Paramètres de messagerie.
 - ajout de détails sur indicateur son, indicateur message et retravail de la description de la partie supérieure;
 - Firefox est maintenant mis à jour à chaque version, même sur des versions stables;
 - Le mode spatial n'est plus le mode par défaut de GNOME depuis 2.30;
 - Extension foxmarks -> Xmarks (+ note bientôt appelé à disparaître);
 - Suppression de Glipper, ajout de Parcellite;
 - Description de la procédure pour ouvrir le lecteur de CD mécaniquement;
 - Le nom des paquets de childisplay a changé;
 - mise à jour des images, photos, etc. ainsi que des typos/"fôtes" corrigées! Merci à la communauté ☐

Notes

[1] Et que vous pouvez retrouver dans les [sources LaTeX de l'ouvrage](#).

Geektionnerd : Soutenez Framasoft (2/2)

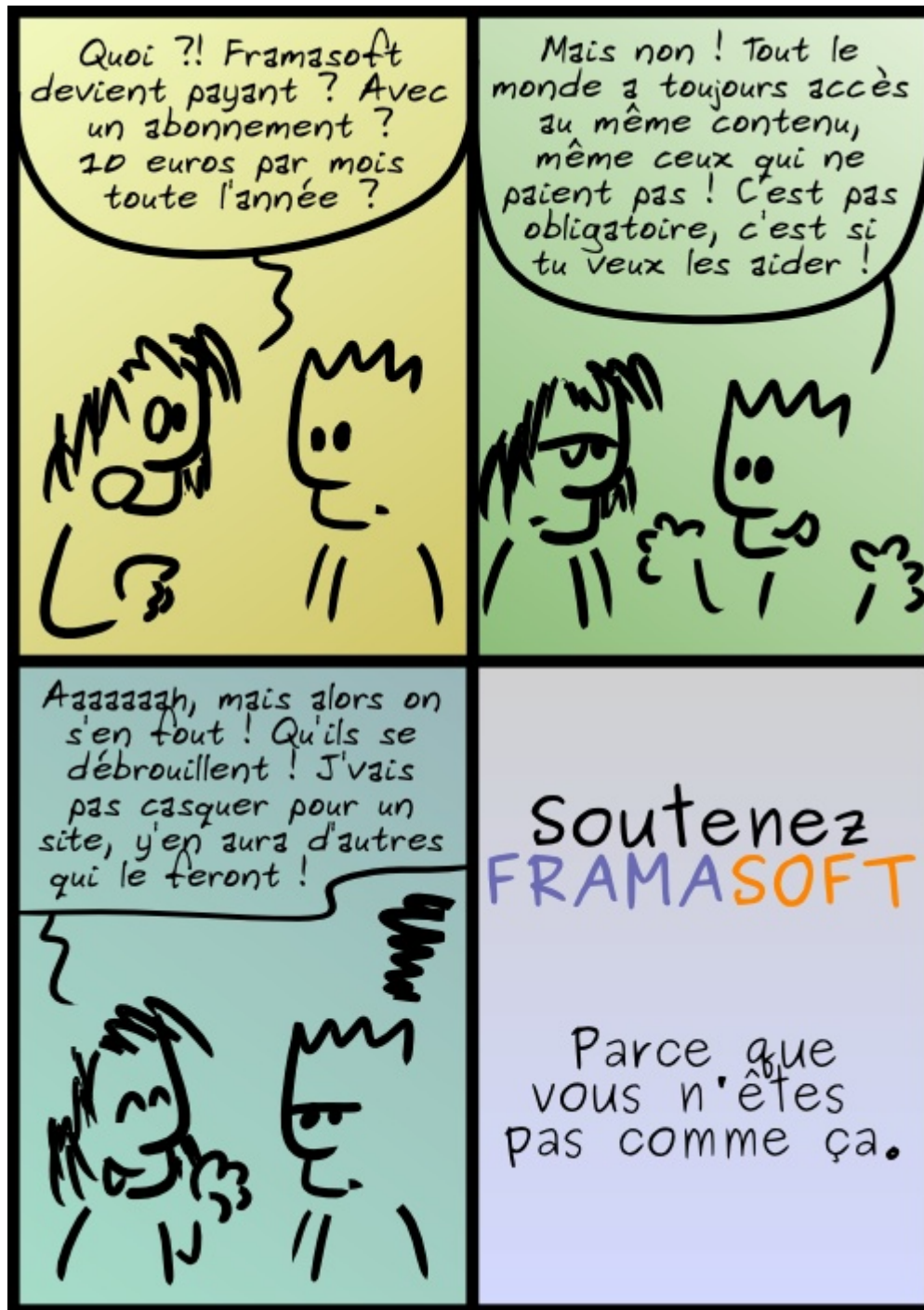
[Gee](#) est à l'honneur cette semaine chez Mozilla, puisque ses personnages du Geektionnerd, placés sous licence *Creative Commons By-Sa*, ont été repris dans diverses réalisations touchant à la sécurité.

Il y a :

- Une [vidéo](#) détaillant la marche à suivre pour choisir un bon mot de passe;
- Une [brochure](#) PDF sur le même sujet;
- Un [article](#) reprenant calmement l'explication;
- Et enfin une petite BD « [Mozillians](#) ».

Le tout affichant à chaque fois la paternité de Simon 'Gee' Giraudot sur les remix de ses œuvres.

Toutefois, continuant sur sa lancée il a choisi cette semaine de faire un nouveau clin d'œil à notre indispensable [campagne "1000 10 1"](#). Toute ressemblance avec une BD parue la semaine dernière serait fortuite :



D'ailleurs, comme je vous l'annonçais la semaine dernière, la bannière de Gee est disponible parmi la sélection de notre [générateur de bannières](#), qui accueille également une contribution inédite de [Nojhan](#) depuis peu.



Toutefois, re-voici le code pour l'ajouter directement à un [site](#), où elle sera toujours du plus bel effet :

```
<a href="http://soutenir.framasoft.org"></a>
```

Et en format badge :



```
<a href="http://soutenir.framasoft.org"></a>
```

Crédit : [Simon Gee Giraudot](#) (Creative Commons By-Sa)

« **La mort d'ACTA** » un rap

militant par Dan Bull

[Dan Bull](#), c'est un rappeur anglais annoncé comme l'un des « meilleurs jeunes auteurs de chanson » par le magazine anglais *Is This Music ?* après la sortie de son [premier album](#) en janvier 2009. C'est aussi un chanteur engagé, qui défend une vision de l'Internet faite de téléchargements gratuits, de partage et de remix. Il s'était d'ailleurs déjà illustré l'année dernière à se sujet en publiant un titre sous forme de lettre ouverte à la chanteuse Lily Allen, en réponse à la prise de position publique de cette dernière en faveur d'une loi anglaise singeant la riposte graduée de notre HADOPI.



La chanteuse effrontée, connue pour son titre « Fuck You » chanté avec candeur, avait en effet révolté son public à la suite de plusieurs maladroresses vis-à-vis de ses fans, expliquant par exemple sur ses forums officiels que si elle avait elle-même utilisé des morceaux de musique d'autres artistes et proposé ses premiers titres en téléchargement libre sur son site, c'était parce qu'à l'époque elle ne se souciait pas de droit d'auteur, trop compliqué pour elle, mais qu'elle avait appris depuis, jugeant du coup avec dédain les méthodes [qui l'ont pourtant fait connaître](#).

Devant la virulence des réponses de ses fans, la jeune chanteuse finit par fermer son site et annoncer qu'[elle se retirait de la musique](#) pour se consacrer au cinéma.

Parmi les voix à s'élever contre elle, il y avait donc Dan Bull, dont la [lettre ouverte](#) à Lily Allen fut visionnée plus de 350 000 fois sur YouTube depuis septembre 2009, inaugurant une série de 4 autres lettres toutes aussi bien senties...

Aujourd'hui, Dan Bull nous revient avec un nouveau titre

consacré cette fois au sinistre accord commercial anti-contrefaçon [ACTA](#), qui, négocié en secret (y compris par le France) depuis des mois, mélange à dessein contrefaçon industrielle, médicaments génériques et téléchargement sur Internet.

Annoncé il y a deux jours en Une du célèbre moteur de recherche de BitTorrent [The Pirate Bay](#), ainsi que sur le [twitter](#) de l'auteur ou encore par le blog [ReadWriteWeb France](#), ce nouveau titre a déjà été visionné plus de 100 000 fois sur YouTube.

RWW France proposait d'ailleurs une version française des paroles, mais cette version ne convainquit pas le blogueur [Axx](#) qui interpella [Framalang](#) ^[1] à ce sujet avec une autre version du texte. Une fois retravaillée et intégrée à [Universal Subtitles](#) dont nous vous parlions mardi dernier ^[2], sur une vidéo [Framatube](#), voici une nouvelle adaptation ^[3] de « Death of ACTA » de Dan Bull :



- > La [vidéo](#) au format webm
- > Le fichier de [sous-titres](#)

Pour finir, même si Dan Bull ([interpellé](#) sur Twitter à ce sujet par votre serviteur) n'ose pas mettre sur ce morceau la licence libre qu'il mérite (pour cause de [sample](#) copyrighté dans la bande son), il propose tout de même le MP3 en [téléchargement libre](#).

Notes

[1] Sur le canal IRC de l'association #framsoft sur le serveur [irc.freenode.org](#)

[2] Notons d'ailleurs que la vidéo de démonstration d'Universal Subtitles a été intégrée aujourd'hui à l'[article](#).

[3] Adaptation Framalang : [Goofy](#), Julien et [Siltaar](#)

FramaDVD École : des ressources libres pour l'école primaire

Dans la série « projets Framasoft », je voudrais le *FramaDVD*. Et plus exactement le « *FramaDVD École* ».



Rappel : le [FramaDVD](#) est une compilation des meilleurs logiciels libres pour Windows, sélectionnés par Framasoft, auxquels nous avons ajouté le [liveCD](#) Ubuntu, ainsi que de très nombreuses ressources libres (textes, vidéos, musiques, photos, etc) afin de montrer que la culture libre allait aujourd'hui bien plus loin que le logiciel libre. Co-réalisé avec une [équipe d'étudiants](#) aussi dynamiques que sympathiques, ce DVD 100% libre a été largement diffusé depuis sa sortie (en septembre 2009). Une mise à jour est d'ailleurs prévue pour les prochaines semaines.

Mais l'un des avantages du 100% libre, c'est entre autre la possibilité de décliner un projet libre existant pour l'adapter à différents besoins.

Et c'est ce qui s'est passé avec le FramaDVD École. Cyrille Largillier, directeur et professeur des écoles, membre déjà très actif du projet [Framakey](#), s'est proposé de créer un DVD

destiné à favoriser l'usage des **TIC** à l'école primaire. Et, pour joindre l'utile à l'agréable, favoriser l'usage des logiciels et de la culture libre dans ces mêmes écoles.



→ La [vidéo](#) au format webm

En plus d'un projet libre, il s'agit bien là d'un projet collaboratif. Il a en effet été conçu avec l'aide d'autres communautés. Notamment :

- [ASRI Education](#) : pour l'intégration de sa distribution GNU/Linux particulièrement légère, adaptée aux enfants et aux adultes ;
- [Educ00](#) : pour l'intégration d'[OOo4kids](#), une suite bureautique dérivée d'OpenOffice, elle aussi adaptée aux enfants, dont nous vous avons déjà parlé [ici](#) ;
- [Okawix](#) (ou plus exactement la société [Linterweb](#), qui a développé le logiciel libre Okawix) : grâce à Okawix, le FramDVD École intègre [l'excellente encyclopédie pour enfants Vikidia](#), en version hors ligne, pour les écoles ou les foyers où Internet n'est pas ou peu disponible.

Après plusieurs mois de travaux, nous sommes donc fiers de vous annoncer la naissance du FramDVD École !

Conçu spécifiquement pour les élèves et les enseignants des écoles, le FramDVD École, doté de nombreuses fonctionnalités, comprend notamment :

- **Plus de 130 logiciels libres à installer, pour Windows, répartis en 5 catégories principales :**
 1. *Général : des logiciels pour tous (bureautique, graphisme, Internet...)*
 2. *Élève : pour travailler dans toutes les disciplines de l'école primaire ;*
 3. *Enseignant : pour aider les professeurs à préparer leur classe ;*
 4. *Handicap : pour faciliter l'intégration des élèves en*

situation de handicap ;

5. Jeux : pour se divertir intelligemment ;

- *Des **copies d'écran ou des vidéos et des notices** qui présentent les fonctionnalités de chaque logiciel ;*

- *Des **tutoriels** qui expliquent comment utiliser ces logiciels en classe ;*

- *Des **ressources pédagogiques libres**;*

- *Des **textes, vidéos, images et sons** utilisables et diffusables librement;*

- *Un **installateur de logiciels** qui permet en quelques clics d'ajouter très rapidement de nombreuses applications sur son ordinateur;*

- *L'**encyclopédie pour enfants Vikidia** disponible hors-ligne, sur le DVD, grâce au logiciel Okawix;*

- *Une **distribution GNU/Linux** particulièrement adaptée aux écoles, ASRI Éducation.*

Le DVD est bien évidemment en libre téléchargement.

Cette compilation représente une contribution pour le développement des TUIC (Techniques Usuelles de l'Information et de la Communication) et en particulier des logiciels libres dans les classes.

La liste des applications et contenus est visible sur [la page du projet](#).

Par ailleurs, il sera possible d'ici quelques semaines d'acheter ce DVD à bas prix sur notre boutique en ligne : [EnVenteLibre.org](#). Si vous êtes intéressés, merci de [remplir le formulaire dédié](#) afin que nous puissions faire presser le DVD en quantité suffisante.

Enfin, suivant le succès des ventes du DVD, une partie des bénéfices sera redistribu  aux communaut s participantes, et nous envisageons un programme inspir  du "[Get 1 Give 1](#)" d'[OLPC](#) qui permettrait de faire parvenir gratuitement des exemplaires dans les pays   faible connectivit .

Bons t l chargements ^[1] !

T l chargement et informations compl mentaires sur [la page officielle du FramaDVD Ecole](#).

Notes

[1] Le miroir principal est propos  par nos amis suisses de l'[EPFL](#), qu'ils en soient ici grandement remerci s. Si vous souhaitez participer au r seau de miroirs, [vous pouvez nous aider](#).

Seabird : Un concept communautaire de t l phone portable

Et si, en se regroupant pour partager nos r ves, nous tentions de faire  merger de cette tornade d'id es un nouveau concept de t l phone ? C'est l'exp rience quelque peu d cal e et pour le moins surprenante qu'a tent e Mozilla ^[1], au travers de ses [Mozilla Labs](#).



Et qu'ont-ils inventés tous ensemble, un téléphone à glissière qui claque comme dans Matrix ? Un frigo satellitaire à antenne comme dans les séries américaines ? Un netbook avec clé 3G, webcam et [Ekiga](#) pour la voix sur IP ? Un N900 qui téléphone ? Un autre iPhone dépassé qui emprisonne ?

Quel serait le mieux que l'on puisse produire aujourd'hui ? Quelque chose à la fois contemporain dans sa plausibilité technique et avant-gardiste dans les fonctionnalités qu'il offre...

Et bien si l'[OPLC](#) a révolutionné le marché des ordinateurs portables en provoquant la déferlante des netbooks, il nous reste à espérer que le Mozilla Seabird fera autant de vagues dans le secteur des téléphones mobiles !

À n'en pas douter, [lire des livres libres](#) sur cette incroyable (mais crédible) machine serait un plaisir, partageable !

C'est pourquoi, en tant que technophile, je n'ai pu résister au plaisir de partager avec vous mon enthousiasme pour ce petit concentré de bonnes idées, qui a suscité plus d'un millier de commentaires (au moment de la rédaction de ce billet) sur le blog original, et fut salué par plus de 25 journaux et sites en langue anglaise spécialisés dans les hautes technologies ^[2].

Concept Series : Seabird – Un concept communautaire de téléphone portable

[Concept Series: Seabird – A Community-driven Mobile Phone Concept](#)

Pascal Finette – 23 septembre 2010 – MozillaLabs.com

Traduction Framalang : [Cheval_Boiteux](#), [DonRico](#), [@PierreTravers](#), [Goofy](#), [Siltaar](#) et Zitor

Depuis que les Mozilla Labs ont lancé les *Concept Series* avec

un appel à participation, des milliers de personnes nous ont rejoints, ont partagé leurs idées et développé des concepts autour de Firefox, des projets Mozilla et du Web ouvert dans son ensemble.

En réponse à notre appel ouvert du début 2009, Billy May a produit un concept de « Téléphone conçu pour le Web ouvert ». En travaillant directement à partir des retours de la communauté, Billy a depuis terminé son exploration avec son concept « Seabird ».

Le compte rendu suivant a été rédigé par Billy May et explore ce à quoi un téléphone Web ouvert pourrait ressembler :

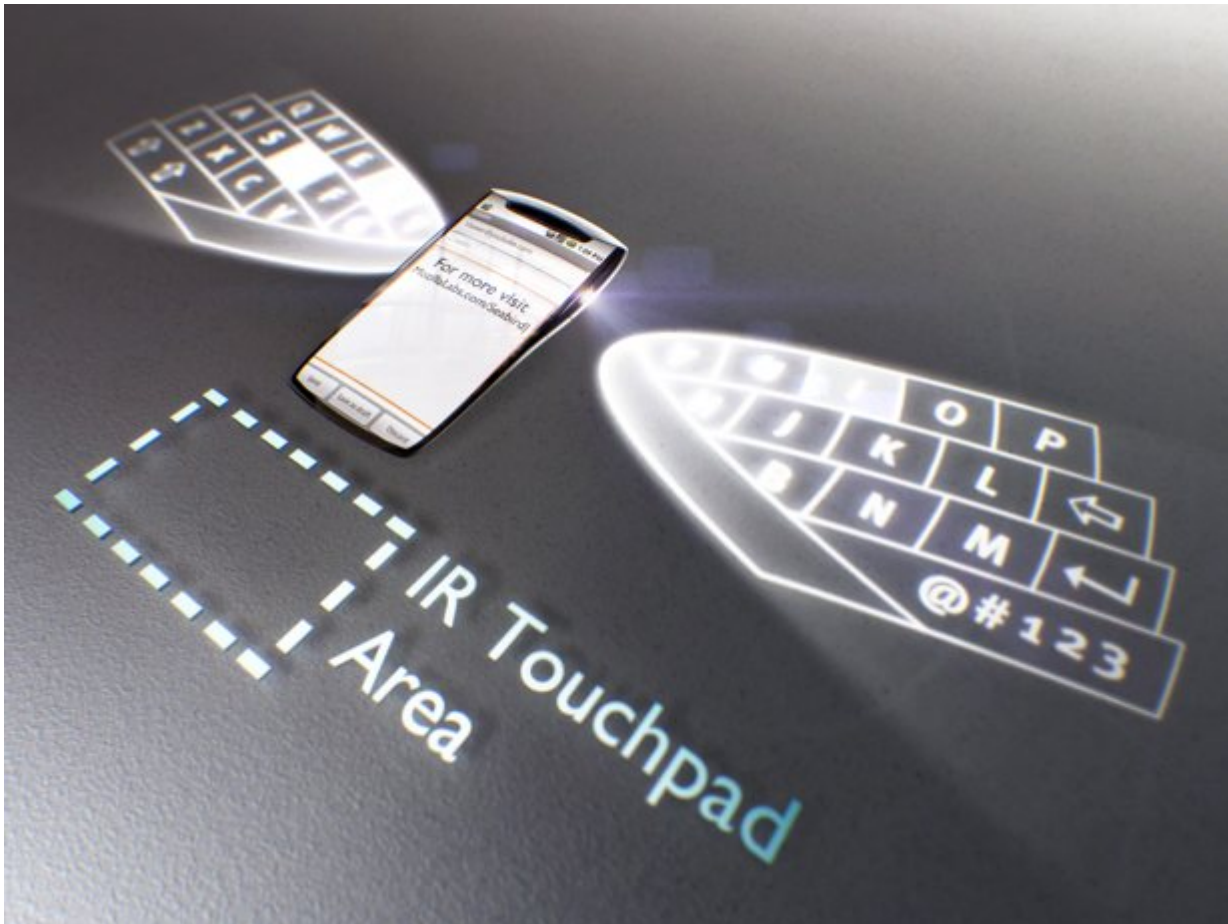
Description générale

Le Mozilla Seabird, qui fait partie des *Concept Series* des Mozilla Labs, est une expérimentation portant sur les manières dont les utilisateurs pourraient interagir avec les contenus de leur téléphone mobile à mesure que les appareils et la technologie gagnent en performances. S'appuyant sur des idées fournies par la communauté Mozilla via le blog du projet, l'accent a rapidement été mis sur les limitations des interactions physiques. Alors que la connectivité, la puissance des processeurs mobiles et le développement des plateformes rattrapent ceux des ordinateurs de bureau, le manque de moyens disponibles pour saisir efficacement du contenu se fait de plus en plus sentir.



Interaction

Le Seabird présente donc quelques façons dont l'interaction utilisateur/appareil pourrait évoluer grâce aux innovations que connaît le secteur, conduites par les avancées en matière de projecteurs et de capture de mouvements. Premièrement, le Seabird montre comment une clé (un *dongle*) à usage multiple pourrait améliorer l'interface tactile encombrée en offrant plus de précision et une manipulation directe du contenu dans un espace en 3D.



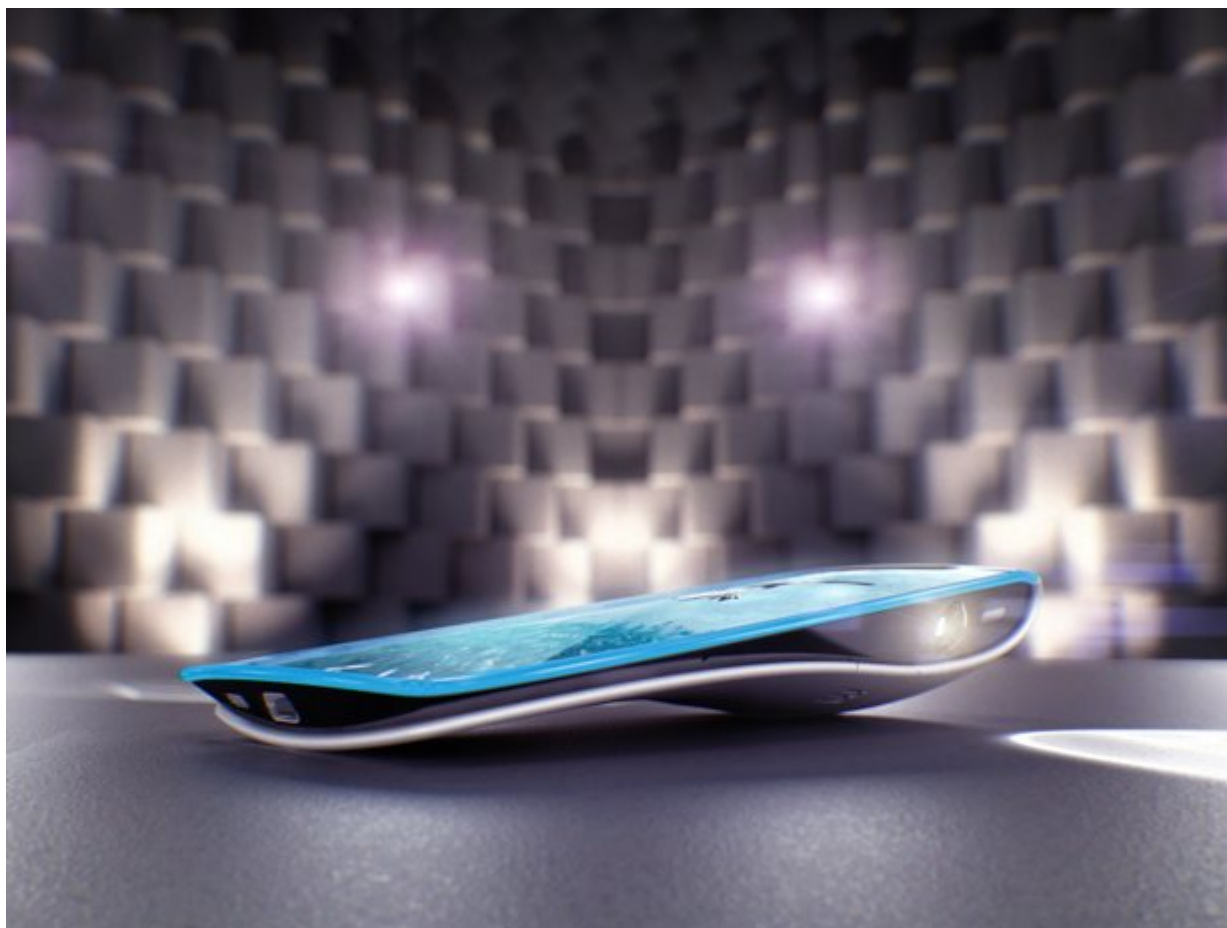
Pico Projecteur

Avec des fabricants de téléphones portables comme Samsung, LG et Motorola qui se dirigent vers des applications d'affichage conçues pour les projecteurs, la technologie laisse le champ libre à l'extension de la surface offerte à l'utilisateur pour l'interaction et la saisie. Sur une surface plane, le Seabird permet une interaction d'une qualité équivalente à celle d'un netbook, en utilisant la distortion angulaire du projecteur pour fournir une interface plutôt que du contenu. Avec une station d'accueil, chaque projecteur peut travailler indépendamment et fournir ainsi un confort d'utilisation égal à celui d'un ordinateur portable.



Design

La conception de l'aspect visuel s'appuie sur des formes aérodynamiques, aviaires et résolument féminines. En position debout, le Seabird renvoie une impression d'équilibre, tandis que sa façon d'épouser les courbes de la main rend celui-ci compatible avec le désir qu'a l'utilisateur de maîtriser l'objet numérique. La courbure du dos joue également un rôle fonctionnel, car elle surélève les éléments de la lentille du projecteur quand le Seabird est posé à plat.



Seabird est une expérimentation gérée par la communauté et ne signifie pas que Mozilla envisage la production d'un système d'exploitation ou de matériel.



FAQ

Qui est à l'origine du projet ?

Seabird a été créé par Billy May, un membre de la communauté Mozilla Labs qui, au début de l'année 2009, a jeté une première ébauche de ce à quoi pourrait ressembler un téléphone mobile pour le Web Ouvert. Seabird est la suite du projet initial de Billy, auquel il a intégré les retours de la communauté étendue. Pour en apprendre plus sur Billy May, visitez sa page personnelle.

En quoi cela est-il lié à Mozilla et Mozilla Labs ?

Billy est un membre de la communauté Mozilla Labs et a créé Seabird sur son temps libre. Seabird n'est pas un projet de Mozilla Labs mais appartient aux *Concept Series* de Mozilla Labs. Les *Concept Series* fournissent à la communauté un espace pour créer et collaborer à des projets qui repoussent les

frontières du Web et du navigateur.

La société Mozilla a-t-elle le projet de produire un téléphone portable ?

Non. Mozilla produit Firefox Mobile, le célèbre navigateur pour les systèmes de téléphonie mobile comme Nokia Maemo et Android. Vous pouvez en apprendre davantage sur Mozilla Firefox Mobile à cette [adresse](#) ^[3].

Notes

[1] Crédit photo : [Mozilla](#) Creative Commons Paternité

[2] En attendant que nous maîtrisions [Universal Subtitles](#), je vous encourage également à visionner la vidéo en anglais présente sur le blog d'origine, elle sera très bien agrémentée par les textes traduits ici même.

[3] Le lien d'origine sans version française : <http://www.mozilla.com/en-US/mobile/>