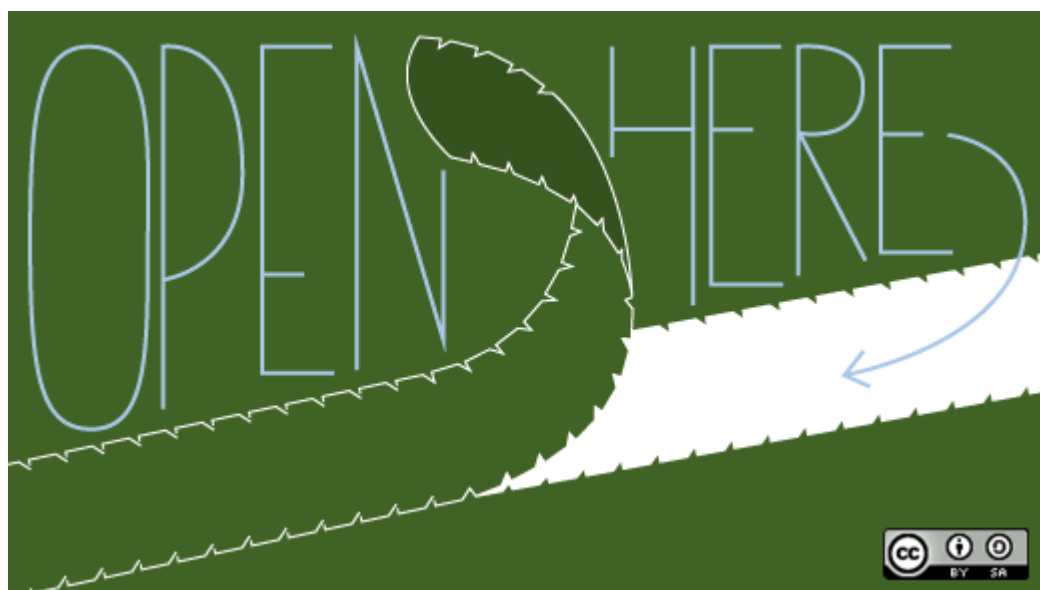


10 propositions pour débuter dans le Libre (sans avoir rien à coder)

Il fut un temps où débuter dans « le Libre » se résumait avant tout à coder ou plus modestement installer une distribution GNU/Linux. Aujourd'hui les choses ont bien changé et il existe de multiples autres façons d'y entrer. Framasoft est d'ailleurs là pour en témoigner ☐

Une invitation à venir nous rejoindre en somme...

Remarque : Il s'agit d'une traduction et donc les liens renvoient vers des ressources anglophones. Si vous avez des liens plus locaux à proposer, surtout ne pas hésiter.



10 façons de commencer dans l'open source

10 ways to get started with open source

Jason Hibbets – 29 janvier 2013 – OpenSource.com

(Traduction : goofy, Tibo_R, Xe02, Steph, Alpha, Sylvie, jtanguy, aKa, Liaz, Norore + anonymes)

Par expérience, je sais qu'un grand nombre de personnes veulent découvrir et participer à l'*open source*, mais ne savent pas par où commencer ; et l'idée que l'on est obligé d'écrire du code pour contribuer à un projet *open source* constitue une véritable barrière. J'ai donc esquissé 10 façons de commencer avec l'*open source* et ce sans jamais écrire une seule ligne de code.

Je suis ouvert à toutes idées et ajouts ; il y a sans doute beaucoup plus que 10 façons de contribuer.

10 façons de commencer à utiliser l'*open source*

1. Utiliser de l'*open source* dans votre travail quotidien.

Téléchargez et installez un navigateur web, un client de messagerie, ou une suite bureautique libres – peu importe le système que vous utilisez. C'est l'une des façons les plus simples de commencer à utiliser des logiciels libres. Je conseillerai Firefox pour la navigation internet et Thunderbird pour les emails. Utilisez LibreOffice pour votre traitement de texte, vos tableurs et vos diaporamas, vous aurez un équivalent de Microsoft Office gratuit ! J'appelle ces logiciels des applications porte d'entrée, parce qu'une fois que vous commencez à les utiliser, vous allez découvrir d'autres outils *open source* (et vous n'aurez pas envie de revenir en arrière !)

2. Rejoindre un projet *open source*. Je sais que rejoindre un projet *open source* peut faire peur, mais les contributeurs de tous niveaux sont les bienvenus. Les communautés *open source* utilisent des chefs de projets, des graphistes, des communicants, des commerciaux et beaucoup d'autres compétences dans leurs travaux. Si vous souhaitez présenter l'*open source* aux étudiants, voilà une très bonne façon de commencer. On ne sait jamais, s'impliquer et participer activement à un projet *open source* peut améliorer un CV et mener à un emploi.

3. Lire un livre à propos de l'*open source*. Voici un choix de

quelques titres auxquels vous pouvez jeter un coup d'oeil : Open Advice (*NdT : que nous sommes en train de traduire*), Coding Freedom, The Power of Open, ou l'un de nos livres numériques. (*NdT : En français il y a évidemment tous les titres de la collection Framabook*)

4. Apprendre à créer et nourrir des communautés de contributeurs. Parcourez le livre en ligne *The Open Source Way*, et partagez vos nouvelles connaissances en créant une communauté ou en rejoignant une existante.

5. Commencer à utiliser les licences Creative Commons. Avant de créer votre nouvelle œuvre d'art, photographie, écrit ou musique, utilisez un copyleft au lieu d'un copyright. En utilisant des licences Creative Commons, vous pouvez partager votre travail avec le monde entier. Vous devrez d'abord choisir celle qui vous correspond, vous pourrez ensuite trouver intéressant de découvrir comment les Creative Commons sont utilisées dans des environnements aussi variés que les gouvernements, les entreprises ou le journalisme. (*NdT : Voir aussi L'éducation utilise une licence Creative Commons défectueuse, par R. Stallman sur le Framablog*)

6. Commencer l'exploration. Regardez le projet OpenROV et explorez l'océan ou un lac local. Si vous ne voulez pas être mouillé, enfiler une combinaison spatiale et regardez ce que ça fait d'explorer Mars.

7. Bricoler par soi-même et créer quelque chose. Les petites cartes Linux, comme la Raspberry Pi, font des choses incroyables. Découvrez les autres cartes électroniques de création comme les « Makey Makey » (cf cette vidéo) ou une variété de produits électroniques de « SparkFUN ». Si vous êtes dans l'impression 3D, assurez-vous de savoir comment vous pourriez utiliser Inkscape.

8. Devenir créatif. Remplacez Photoshop par GNU Image Manipulation Program (GIMP), InDesign par Scribus, ou utilisez

d'autres outils comme MyPaint, Inkscape, Audacity et Blender. Si cela vous intéresse, regardez notre présentation en 7 minutes des outils créatifs *open source*. Puis découvrez l'étendue des outils de design en 2012. Assurez-vous d'avoir pris connaissance de nos autres outils tels que Dream Studio, TuxPaint et KDElive pour vos besoins créatifs.

9. Apprendre la programmation. Remarquez que je n'ai pas dit « Apprendre à coder ». Différents outils sont pré-installés sur certains Raspberry Pi et sont utilisés pour apprendre aux enfants à programmer. J'aurais aimé avoir ce genre de choses quand j'ai appris la programmation au lycée.

10. Suivre un cours en ligne. Le mouvement OpenCourseWare, mené par MITOCW, est en train de changer notre mode d'apprentissage. Commencez par regarder ce Webcast sur le MIT OpenCourseWare. Il y a tellement d'événements *open source* dans le champ éducatif: « Moodle » et « School management software for teachers and students » sont deux de ces nombreuses ressources fantastiques. (NdT : *Exemple en France la présentation du MOOC ITyPA*)

Le fait est qu'il y a énormément de manières de commencer dans l'*open source*. Vous souvenez-vous de la façon dont vous avez débuté ? Partagez l'histoire de votre première expérience avec l'*open source* ou comment vous l'avez présentée à quelqu'un d'autre.