Federating Mobilizon: one more step towards de-facebooked events

There is a new development to our future alternative to Facebook: different Mobilizon installs can now federate with each other.

Why is that important? Why is this a key element? How can this make Mobilizon a fundamentally emancipatory tool? We will try to explain all this below.

This article is a part of «Contributopia’s travel journals». From October to December of 2019, we will assess our many (donations-founded) actions, which are tax-deductible for French taxpayers. Donate here if you can.

If you are not (yet) familiar with our Mobilizon project....

Mobilizon was born from our desire to offer an alternative to Facebook events for marches to protect our climate and other citizen gatherings. Once the first version completed (by summer 2020 if all goes well!), Mobilizon will be a software that groups, structures or collectives can install on their server, to create their own event platform website. Who can do the most can do the least: if Mobilizon is designed to organize a large pacifist march, it will be easy to manage the birthday of the youngest one !
We worked with designers to have a strong vision for the software. Interviewing activists at various levels of civil society has allowed us to better design Mobilizon. It should not only serve as an alternative to Facebook events, but also to Facebook groups (to gather, communicate together, organize) and Facebook pages (to publish a presentation, however brief, of its collective, its place, its association… and organized events).
We also understood that Mobilizon had to move away from the Facebook-style social features that exploit our ego and motor the attention economy. In the Mobilizon we designed, there are no likes, incentives to create the narrative of your life on a wall, and no echo chambers to these frustrating dialogues where everyone shouts and no one listens.

In June 2019, we presented this project, asking you to finance it if you wanted us to develop it. With more than €58,000 raised, it’s obvious that you shared our enthusiasm for Mobilizon! In October 2019, we released a first beta version, with basic functionalities. We want to show, in all transparency, the evolution of Mobilizon’s development, with an always-up-to-date demo on test.mobilizon.org.
A new step forward: Mobilizon is now federated!

The federation is one of the most important aspects of the Mobilizon software. It is already good that University X can install Mobilizon on its servers, and create its instance of Mobilizon (let’s call it « MobilizedCollege.net »). But if
Jaimie has created their account on UniMobilize.org, the body of their union, how can they register to the « March for Student Loans Awareness » event that was published on MobilizedCollege.net?

Integrating the ActivityPub protocol into the Mobilizon software allows each installation of each instance of the Mobilizon software to talk and federate with each other. Thus, in our example, MobilizedCollege.net and UniMobilize.org can choose to federate, i.e. share their information and interact together.

Mobilizon federated, illustrated by David Revoy (CC-By)

Rather than creating a giant platform with a single entrance door (facebook.com, meetup.com, etc.), we create a diversity of entrance doors that can be linked together, while keeping each one its own specificity. Since the second beta update, Mobilizon has made it possible to federate events, comments and participations. Most of the future features we will add in the coming months will also be federated, when appropriate.
For people who administer an instance, there is an interface to manage which instances you are subscribed to and which instances have subscribed to you.

You can already see the effects of this federation on our demo instance test.mobilizon.org. Note that the events there are fake (made for tests purposes), so if you try and install a Mobilizon instance on your server, it is better not to federate with this demo instance!

Other new features of the last two months

These last two months of development have mainly been devoted to the Federation aspect of Mobilizon. However, other improvements have also been made to the software.

One of the most visible is the addition of comments below events. Right now, this tool is basic: you can comment on an event, and respond to a comment. It is not intended to be a social tool (with likes, etc.), just a practical one.
Click on the comments to see the event « Mobilizon Launching Party »

Many addresses sources (to geolocate the address you type when entering the event location) have also been added to Mobilizon. We are currently thinking about how to improve this point without overloading our friends in the free-libre community such as OpenStreetMap. Today, we are still relying on OSM’s Nominatim server, pending the delivery of our own server!

Many bugs have been fixed since the October beta release. These corrections, combined with many practical and aesthetic improvements, are partly due to your feedback and contributions on our forum: thank you! If you have any comments about Mobilizon, if you spot anything on test.mobilizon.org, feel free to create a topic on our forum, the only place where we read all your feedback.
The road is long, but the path is set

Let’s be clear: Mobilizon is not (yet) ready to host your groups and events. We are already seeing pioneers who are tinkering with an installation on their servers (congratulations and thanks to you), it’s cool, really... But until we have released version 1, please consider that the software is not ready.

Also, there is no point in suggesting new features, we will not be able to add anything to what was planned during the fundraising last June. We would like to, but we simply do not have the human resources to meet all expectations. Our small non-profit manages many projects, and we must accept our limits to achieve our goals without burning out.
Click to join our forum, and give us your feedback on Mobilizon

For the next few months, the path is set:

- Process your feedback from this beta version and get some rest by the end of the year;
- Work on pages and groups (with messaging, moderation, organizational tools) in the first quarter of 2020;
- Have time for patches, possible delays and finishes that stabilize and document the software, for its release planned before the summer of 2020.
Framasoft remains Mobilized, see you this summer!

Adding federation functionality to Mobilizon is a key step. We will continue to keep you informed of such progress on this blog, and to demonstrate it on the test.mobilizon.org website.

In the meantime, we hope that this new milestone will inspire you as much as we do on the future of Mobilizon, do not hesitate to give us your feedback on our forum and see you in June 2020... to Mobilize together!

Have a look at Contributopia’s travel journals and discover more articles and actions made possible by your donations. If you like what you just read, please think of supporting us, as your donations are the only thing that allow us to go on. As Framasoft is a public interest organization, the real cost of a 100 € donation from a French taxpayer is only of 34 €.

Support Framasoft

Header illustration: CC-By David Revoy

Mobilizon Fédéré : un pas de plus vers la dé-facebookisation de nos événements

Le développement de notre future alternative aux événements Facebook vient de franchir une nouvelle étape : la possibilité de fédérer différentes installations de Mobilizon.
En quoi est-ce important ? Pourquoi est-ce un élément-clé ? Comment cela peut faire de Mobilizon un outil fondamentalement émancipateur ? Nous allons essayer de vous expliquer tout cela ci-dessous.

Cet article fait partie des « Carnets de voyage de Contributopia ». D’octobre à décembre 2019, nous y ferons le bilan des nombreuses actions que nous menons, lesquelles sont financées par vos dons (qui peuvent donner lieu à une réduction d’impôts pour les contribuables français). Si vous le pouvez, pensez à nous soutenir.

Si vous ne connaissez pas (encore) notre projet Mobilizon…

Mobilizon est né de notre envie d’offrir une alternative aux événements Facebook pour les Marches pour le Climat et autres rassemblements citoyens. Une fois développé (d’ici l’été 2020 si tout va bien !), Mobilizon sera un logiciel que des groupes, structures ou collectifs pourront installer sur leur serveur, pour créer leur propre plateforme d’événements sous forme de site web. Qui peut le plus peut le moins : si Mobilizon est conçu pour pourvoir y organiser une grande marche pacifiste, il sera facile d’y gérer l’anniversaire du petit dernier ！
Conçu avec soin pour les humains

Cliquez sur l'image pour télécharger une version anonymisée de la synthèse des entretiens et la liste des tâches, réalisées par Marie-Cécile Paccard (fichier pdf)

Nous avons travaillé avec des designers afin d’avoir une vision forte pour le logiciel. Interroger des citoyen·nes engagé·es à divers niveaux de la société civile nous a permis de mieux concevoir Mobilizion. Il ne doit pas seulement servir d’alternative aux événements Facebook, mais aussi aux groupes Facebook (pour se rassembler, communiquer ensemble, s’organiser) ainsi qu’aux pages Facebook (pour publier une présentation, même sommaire, de son collectif, son lieu, son
association... et des événements organisés).

Nous avons aussi compris que Mobilizon devait s’éloigner des fonctionnalités sociales à la Facebook, celles qui exploitent notre ego et fondent les mécanismes de l’économie de l’attention. Dans Mobilizon tel que nous l’avons conçu, vous ne trouverez pas de likes, d’incitation à se mettre en scène sur son mur pour y créer le narratif de sa vie, ni de caisse de résonance de ces dialogues frustrants où tout le monde crie et personne ne s’écoute.

En juin 2019, nous vous présentions ce projet, en vous demandant de le financer si vous souhaitiez que nous le développions. Avec plus de 58 000 € récoltés, on peut dire que vous partagiez notre envie que Mobilizon voie le jour ! En Octobre 2019, nous avons publié une première version bêta, très sommaire, avec les fonctionnalités basiques. L’objectif est de vous montrer, en toute transparence, l’évolution du développement de Mobilizon, que vous pouvez tester au fur et à mesure de ses mises à jour sur test.mobilizon.org.
cliquez sur la capture pour aller voir la démonstration sur test.mobilizon.org

Une nouvelle étape franchie : Mobilizon est désormais fédéré !

La fédération est l’un des aspects les plus importants du logiciel Mobilizon. C’est déjà bien que l’université X puisse installer Mobilizon sur ses serveurs, et créer son instance de Mobilizon (appelons-la « MobilizTaFac.fr »). Mais si Camille a
créé son compte sur SyndicMobilize.org, l’instance de son syndicat, comment peut-elle s’inscrire à l’événement « Marche contre la précarité étudiante » qui a été publié sur MobilizTaFac.fr ?

Intégrer le protocole ActivityPub au logiciel Mobilizon permet à chaque installation de chaque instance du logiciel Mobilizon de pouvoir parler et échanger avec d’autres. Ainsi, dans notre exemple, MobilizTaFac.fr et SyndicMobilize.org peuvent choisir de se fédérer, c’est-à-dire de synchroniser leurs informations et d’interagir ensemble.

Plutôt que de créer une plateforme géante avec une porte d’entrée unique (facebook.com, meetup.com, etc.), on crée une diversité de portes d’entrées qui peuvent se relier entre elles, tout en gardant chacune sa spécificité. Depuis la mise à jour « bêta 2 », Mobilizon permet de fédérer les événements, les commentaires, les participations. Bien entendu, dans les développements des prochains mois, les fonctionnalités appropriées seront, elles aussi, fédérées.

Vous pouvez d’ores et déjà voir les effets de cette fédération sur notre instance de démonstration test.mobilizon.org. Notez que les événements qui y sont créés sont de faux événements
(qui servent de tests), donc si vous bidouillez une instance Mobilizon sur votre serveur, mieux vaut ne pas se fédérer avec cette instance de démonstration !

Pour les personnes qui administrent une instance, il existe une interface permettant de savoir et choisir à quelles instances on est abonné et quelles instances sont abonnées à la sienne.

**Les autres nouveautés de ces deux derniers mois**

Ces deux derniers mois de développement ont principalement été consacrés à l’aspect fédération de Mobilizon. Cependant, d’autres améliorations ont aussi été apportées au logiciel.

Une des plus visibles, c’est l’ajout de commentaires en dessous des événements. L’outil est pour l’instant sommaire : on peut commenter un événement, et répondre à un commentaire. Il n’est pas prévu d’en faire un outil social (avec likes, etc.), simplement un outil... pratique.
Cliquez sur ces commentaires pour découvrir l’événement qui fête le lancement de Mobilizon !

De nombreuses sources d’adresses (pour géolocaliser l’adresse que l’on tape lorsqu’on renseigne le lieu de l’événement) ont aussi été ajoutées à Mobilizon. Nous réfléchissons actuellement à trouver comment améliorer ce point sans surcharger les projets libres compagnons tels que OpenStreetMap. En effet, nous nous appuyons encore sur le serveur Nominatim d’OSM, en attendant la livraison de notre propre serveur !

De nombreux bugs ont été corrigés depuis la publication de la bêta d’octobre. Ces corrections, associées à de nombreuses améliorations pratiques et esthétiques, nous les devons en partie à vos retours et à vos contributions sur notre forum : merci à vous ! Si vous avez la moindre remarque sur Mobilizon, si vous repérez quelque chose sur test.mobilizon.org, n’hésitez pas à créer un sujet sur notre forum, qui est le seul endroit où nous lisons tous vos retours.
La route est longue, mais la voie est toute tracée

Que l’on soit bien d’accord : Mobilizon n’est pas (encore) prêt à accueillir vos groupes et vos événements. Nous voyons d’ores et déjà des pionnier·es qui bidouillent une installation sur leurs serveurs (bravo et merci à vous), c’est cool, vraiment… Mais tant que nous n’avons pas publié la version 1, veuillez considérer que le logiciel n’est pas prêt.

De même, il ne sert à rien de nous suggérer de nouvelles fonctionnalités, nous ne pourrons rien ajouter à ce qui a été prévu lors de la collecte de juin dernier. Nous aimerions bien, mais nous n’avons tout simplement pas les moyens humains de répondre à toutes les attentes. Notre petite association porte de nombreux projets, et nous devons accepter nos limites pour les maintenir sereinement.
Prendre soin de sa communauté

cliquez sur l'image pour rejoindre notre forum, où vous pouvez nous communiquer vos retours sur Mobilizon

Pour les prochains mois, le chemin est tout tracé :

- Traiter vos retours de cette version bêta et se reposer un peu d’ici la fin de l’année ;
- Travailler sur les pages et les groupes (avec messagerie, modération, outils d’organisation) au premier trimestre 2020 ;
- Avoir du temps pour les correctifs, les éventuels retards et les finitions qui stabilisent et documentent
Framasoft reste Mobilizée, rendez-vous cet été !

L’ajout des fonctionnalités de fédération à Mobilizon est une étape clé. Nous continuerons de vous tenir informé·es de telles avancées sur ce blog, et de les démontrer sur le site test.mobilizon.org.

En attendant, nous espérons que ce nouveau point d’étape vous enthousiasme autant que nous sur l’avenir de Mobilizon, n’hésitez pas à nous faire vos retours sur notre forum et rendez-vous en Juin 2020… pour se Mobilizer ensemble !

Rendez-vous sur la page des Carnets de Contributopia pour y découvrir d’autres articles, d’autres actions que nous avons menées grâce à vos dons. Si ce que vous venez de lire vous plaît, pensez à soutenir notre association, qui ne vit que par vos dons. Framasoft étant reconnue d’intérêt général, un don de 100 € d’un contribuable français reviendra, après déduction, à 34 €.

Soutenir Framasoft

Illustration d’entête : CC-By David Revoy

Mobilizon : lifting the veil on the beta release

Mobilizon is an alternative to Facebook groups and events. After a successful crowdfunding, it is time we gave you a
taste of this software and updated you on its progress.

This article is a part of « Contributopia’s travel journals ». From October to December of 2019, we will assess our many (donations-founded) actions, which are tax-deductible for French taxpayers. Donate here if you can. La version originale (en Français) de cet article est à lire ici.

An eagerly awaited alternative to Facebook events

During the Spring of 2019, we launched our Mobilizon crowdfunding, to fund a free/libre software allowing communities to liberate themselves from Facebook events, groups and pages.

This crowdfunding’s aim was to produce Mobilizon and to know how far you all wanted us to go with this project. Over one thousand people funded this project, and we are very pleased to see how enthusiastic you all were: evidently, many of us are tired of Facebook’s walled garden around our events!
Thank you all for the success of this crowdfunding!

Today, we are keeping a promise we made during the campaign: sharing Mobilizon’s progress with you. We decided to showcase it to you as soon as possible, even though most features are not developed yet. This is precisely what a beta is: some things are still rough around the edges, the paint is fresh, not everything is in place (yet)... but you can still get a clear picture of what we have achieved and how much work still remains to be done.

A beta release to lay the foundations

Mobilizon’s aim is to create a free/libre software allowing communities to create their own spaces to publish event.

Here is everything you can do with Mobilizon:

- **Sign up** with your email and a password, then log in;
- Receive email notifications;
- Create and manage several identities from the same
account;
  • to compartimentalize your events;
  • Every identity consists of an ID, a public name (name, nickname, username, etc.) an avatar and a bio
  • Create, edit or delete events;
    • From the identity you used to create said event;
    • You can create, keep, edit (and delete) draft events;
    • You can manually approve (or refuse) attendance requests.
    • You can easily share by mail or on your social medias;
    • You can add events to your calendar.
  • Register for an event by choosing one of your identities;
  • Report problematic content to the instance moderation;
  • Manage reports of problematic content

Mobilizon, illustrated by David Revoy – License: CC-By 4.0

We are very enthusiastic about the ability to use different identities. Under the same account, you can compartimentalize several aspects of your social life: one identity for sports,
one for family gatherings, another one for activism, etc.

This is the sort of tool Facebook & Co will never offer, as they have a vested interest in gathering every aspects of our social lives under a single, and therefore advertiser-friendly, profile… Thus, it always brings us great joy to realize that when we distance ourselves from these platforms model, we can imagine user-friendly, emancipatory tools.

Better yet, you can have a look by yourself…

**test.mobilizon.org**: discover the software and its features

Wait up before you organize a Last Party Before Armageddon on **test.mobilizon.org**: it is only a demo site! Feel free to use it however you want, to click at will: there will be no consequences as every account, event etc. will be automatically deleted every 48 hours.
Click on the screenshot to go and visit the demo of Mobilizon!

One of our promises while we were mapping out Mobilizon’s development was to create a tool by and for people, so we worked with UI/UX designers... we hope you like the result!

We have made room on our forum for your feedback. However, we will probably not be able to answer to requests pertaining to new features, as we already have much to do!
The way is already mapped out: we are Mobilized!

In the next few months, we will publish regular updates of this beta release, and show you its progress. This way, we will have time to observe and hear your feedback, up until the first fully functional release of Mobilizon, which is planned for the first semester of 2020.

Depending on your level of expertise, you may look under the hood and read Mobilizon’s source code. Nevertheless, we do not recommend installing Mobilizon on your server before we take care of its federated features.

As Mobilizon is not (yet) federated, it is not (yet) possible, for example, to register to a Framaparty posted on Framasoft’s Mobilizon instance from an account created on a UnitedUni instance, hosted by your college. Both the federated aspect and the ability to register to an event anonymously are being developed right now. We will introduce you to them when we keep you updated on the software again, around December.

With the federation features coming next december, compass
During 1st semester of 2020, we will publish the first stable release of Mobilizon. We will implement moderation tools as well as collaborative ones (groups, organizational spaces, private messages). We will be in touch with pioneer installers and users (the latest have probably used their pals’ servers). We will be working on technical documentation too.

We keep our promises, starting now

We at Framasoft cannot wait to see as many people as possible free themselves for Facebook events, and use Mobilizon to organize, say, an advocacy group or a Climate March.

However, we might have to wait a bit before closing down all these Facebook groups that structure part of our lives. Meanwhile, we hope this demo will show the potential of a software meant to gather, organize and mobilize… people who are trying to make the world a better place.

Have a look at Contributopia’s travel journals and discover more articles and actions made possible by your donations. If you like what you just read, please think of supporting us, as your donations are the only thing that allow us to go on. As Framasoft is a public interest organization, the real cost of a 100 € donation from a French taxpayer is only of 34 €.

Support Framasoft

Notes

[1] Federation: If my college hosts my email, and yet I can
communicate with a gmail (hosted by Google), it is because they speak the same language: they are federated. The federation, here, refers to the use of a common language (a « protocol ») to be able to connect. Capacities do not rely on a single player (e.g.: Facebook for WhatsApp, Google for YouTube, etc), but rather on a multitude of companies, organizations, collectives, institutions, or even private individuals, required they posess the appropriate skills. This provides more resilience and independance to these networks, and makes them harder to control as well. Thus, in the case of Mobilizon, different instances\(^2\) of the software (on the servers of a college, collective or organization such as Framasoft, for example) will be able to synchronize the data made public (events, messages, groups, etc.).

\(^2\) **Instance**: an instance is one hosted installation of a federated software. This software is therefore located on a server, under the responsibility of the people who administer this server (the hosts). Each host can choose whether to connect or not its instance with others, and therefore whether or not to grant access to the information shared on said instance to its members. For example, framapiaf.org, mamot.fr and miaou.drycat.fr are three Mastodon instances (respectively from the hosts Framasoft, La Quadrature du Net and Drycat). As these 3 instances are federated, their members can communicate with each other. In the same vein, two -or even two thousand- Mobilizon instances can be connected and share events.
Mobilizon : on lève le voile sur la bêta

Mobilizon sera une alternative aux événements et groupes Facebook. Suite au succès de son financement participatif, il est temps de vous donner un avant-goût de ce logiciel et de faire le point sur l’avancement du projet.

Cet article fait partie des « Carnets de voyage de Contributopia ». D’octobre à décembre 2019, nous y ferons le bilan des nombreuses actions que nous menons, lesquelles sont financées par vos dons (qui peuvent donner lieu à une réduction d’impôts pour les contribuables français). Si vous le pouvez, pensez à nous soutenir.

An english version of this post is available here.

Une alternative très attendue aux événements Facebook

Au printemps 2019, nous avons lancé une collecte autour du projet Mobilizon, un logiciel libre qui permettra à des communautés de s’émanciper des événements, groupes et pages Facebook.

L’objectif de la collecte était de nous donner les moyens de produire Mobilizon et de savoir jusqu’où vous vouliez que nous nous engagions sur ce projet. Plus de mille personnes ont financé ce projet, avec un enthousiasme qui fait plaisir à voir : visiblement, nous sommes nombreuses et nombreux à en avoir marre que Facebook soit l’outil qui enferme les événements rythmant nos vies !
Merci d’avoir fait de cette collecte un si beau succès !

Aujourd’hui, nous tenons une promesse faite lors de la collecte : partager avec vous l’avancement de Mobilizon. Nous avons décidé de vous le montrer le plus tôt possible, même si toutes les fonctionnalités promises ne sont pas encore développées. C’est le principe d’une version bêta : c’est encore brut, la peinture est fraîche, tout n’est pas (encore) présent… mais cela permet d’avoir une bonne idée de ce qui est réalisé et du travail qu’il reste à faire.

Une première version bêta qui pose les fondations

Le projet derrière Mobilizon, c’est d’avoir un logiciel libre qui permettra à des communautés d’héberger des espaces de publication pour y annoncer des événements.

Voici tout ce que vous pouvez d’ores et déjà faire avec Mobilizon :

- Créer un compte, grâce à un email et un mot de passe, et
vous y connecter ;
- Recevoir des notifications par email ;
- Créer et gérer **plusieurs identités sur un même compte** ;
  - pour cloisonner vos événements ;
  - Chaque identité comprend un identifiant, un nom à afficher (nom, surnom, pseudonyme, etc.), un avatar et une description ;
- Créer, modifier ou supprimer des **événements** ;
  - À partir de l’identité qui vous a servi à créer l’événement ;
  - Avec la possibilité de créer, conserver, modifier (et supprimer) des événements en mode brouillon ;
  - Avec la possibilité de valider (ou refuser) manuellement les demandes de participation ;
  - Que vous pouvez partager facilement sur vos réseaux ou par email ;
  - Que vous pouvez ajouter à votre agenda.
- S’inscrire à un événement en choisissant une de vos identités ;
- Signaler des contenus problématiques à la modération de l’instance[^2] ;
- Gérer les signalements de contenus problématiques.

Mobilizon, illustré par David Revoy – Licence : [CC-By 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
Le principe d’avoir plusieurs identités est une idée qui nous enthousiasme beaucoup. Avec un seul et même compte, vous pouvez séparer divers aspects de votre vie sociale : utiliser une identité pour vos entraînements sportifs, une autre pour vos retrouvailles familiales, encore une autre pour vos actions militantes, etc.

C’est le genre d’outil que ne proposeront jamais des géants tels que Facebook, qui ont bien trop intérêt à ce que tous les aspects de votre vie sociale se fondent en un seul et unique profil publicitaire… Or, c’est toujours une joie de se rendre compte qu’en s’éloignant du modèle de ces plateformes, on arrive à imaginer des outils conviviaux et émancipateurs.

Mais le mieux, c’est encore que vous alliez voir par vous-même…

**test.mobilizon.org**, un site web pour découvrir le logiciel et ses fonctionnalités

Ne courez pas tout de suite y organiser la dernière fête avant la fin du monde, car **test.mobilizon.org** n’est qu’un site de démonstration ! Il vous permet d’y faire ce que vous voulez, de cliquer partout et n’importe où, en toute inconséquence vu que les comptes, événements, etc. y seront automatiquement effacés toutes les 48 heures.
Cliquez sur la capture d’écran pour aller sur le site de test de Mobilizon !

Mobilizon a été créé avec des designers pour concevoir l’expérience d’utilisation et l’interface graphique. C’est une des promesses que nous avions faite en dressant la feuille de route Contributopia : faire des outils pour et avec les gens, en incluant des professionnel·les du design dans notre travail… Nous espérons que le résultat vous plaira !

Nous avons ouvert un espace de notre forum pour que vous puissiez exprimer vos retours sur le travail effectué. En
revanche, nous ne pourrons probablement pas répondre aux demandes de fonctionnalités supplémentaires, car notre planning est déjà bien chargé !

**Le chemin est tracé, et nous sommes Mobilizé·es !**

Au cours des prochains mois, nous allons proposer des mises à jour régulières de cette version bêta et vous en présenter les avancées. Cela nous permettra d’avoir le temps d’observer et de recueillir vos réactions jusqu’à la première version pleinement fonctionnelle de Mobilizon, prévue pour le premier semestre 2020.

Les plus expert·es d’entre vous peuvent aller voir sous le capot et consulter [ici le code source de Mobilizon](#). Cependant tant que nous n’avons pas finalisé l’aspect fédéré[1] de Mobilizon nous ne vous recommandons pas de l’installer sur votre serveur.

Parce que Mobilizon n’est pas (encore) fédéré[1], il n’est pas (encore) possible, par exemple, de s’inscrire à la Frama-fête publiée sur l’instance[2] Mobilizon de Framasoft, depuis un compte créé sur l’instance MobilizTaFac hébergée par votre université. La fédération, tout comme la possibilité de s’inscrire à un événement de manière anonyme, sont des fonctionnalités en cours de développement. Nous vous les présenterons lors d’un nouveau point sur le logiciel, courant décembre.
En décembre, avec la fédération, les roses des vents se multiplieront !
Illustration : [David Revoy](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0) – Licence : [CC-By 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0)

C’est au cours du 1er semestre 2020 que nous publierons la première version stable de Mobilizon. Nous y implémenterons des outils collaboratifs (les groupes, leur espace d’organisation, la messagerie) et des outils de modération. Nous échangerons alors avec les pionnier·es qui l’auront installée sur leurs serveurs (ou utilisée sur les serveurs des copains et copines), et nous travaillerons sur la documentation technique.

**Le début d’une promesse tenue**

Au sein de Framasoft, nous brûlons d’impatience, car nous avons envie de voir un maximum de monde s’émanciper des événements Facebook pour créer, grâce à Mobilizon, un groupe de plaidoyer citoyen ou une marche pour le climat.

Et pourtant, il va falloir se retenir encore un peu de fermer les groupes Facebook où s’organise une part de nos vies. En attendant, nous espérons que [cette démonstration](https://framasoft.org) vous montrera le potentiel d’un outil qui contribuera à rassembler, à organiser et à mobiliser… celles et ceux qui changent le
monde.

Rendez-vous sur [la page des Carnets de Contributopia](#) pour y découvrir d’autres articles, d’autres actions que nous avons menées grâce à vos dons. Si ce que vous venez de lire vous plaît, [pensez à soutenir notre association](#), qui ne vit que par vos dons. Framasoft étant reconnue d’intérêt général, un don de 100 € d’un contribuable français reviendra, après déduction, à 34 €.

[Soutenir Framasoft](#)

Illustration d’entête : CC-By [David Revoy](#)

---

**Notes**

[1] **Fédération** : Si mon email hébergé par mon université peut communiquer avec un gmail hébergé par Google, c’est qu’ils parlent le même langage, qu’ils sont fédérés. La fédération, ici, désigne le fait d’utiliser un langage commun (un « protocole ») afin de se mettre en réseau. L’intérêt est que les capacités ne dépendent plus d’un seul acteur (ex: Facebook pour WhatsApp ou Facebook, Google pour YouTube, etc.), mais bien d’une multitude d’entreprises, associations, collectifs, institutions ou même particuliers en ayant les compétences. Chacun héberge une partie des données du réseau (comptes, messages, images, vidéos, etc), mais peut donner accès à d’autres parties du réseau. Cela afin de rendre l’ensemble plus résilient, plus indépendant ou plus difficile à contrôler. Ainsi, dans le cas de Mobilizon, différentes instances[2] du logiciel (sur les serveurs d’une faculté, d’un collectif ou d’une association comme Framasoft, par exemple) pourront synchroniser entre elles les données rendues publiques (événements, messages, groupes, etc). Lire [cet](#)

Le Libre (et Framasoft) à la Fête de l’Huma, entretien avec Yann Le Pollotec
Le Libre revient explicitement et concrètement à la Fête de l’Humanité, grâce à l’initiative de Yann Le Pollotec et toute son équipe.


Framasoft en sera, en tenant un stand pendant les 3 jours et en participant à la table-ronde du dimanche avec son président Christophe Masutti.

En attendant, nous sommes allés à la rencontre de Yann Le Pollotec (informaticien, membre du conseil national et animateur de la réflexion sur la révolution numérique.au PCF), afin d’avoir de plus amples informations sur l’événement, afin aussi de savoir ce que le logiciel libre avait à dire à la gauche et réciproquement.

![Image](image.png)
Entretien avec Yann Le Pollotec

Entrons tout de suite dans le vif du sujet : le logiciel libre est-il de gauche ?

Les quatre libertés du logiciel libre, de par les valeurs de partage et la notion de biens communs qu’elles portent, ne peuvent que rejoindre ce pourquoi les hommes et les femmes sincèrement de gauche se battent. Je pense en particulier à la notion de « Commun » qui me semble être la seule voie d’avenir pour que la gauche sorte du mortifère dilemme entre le marché et l’État.

Certes certains libéraux et libertariens s’en réclament également, car contradictoirement, malgré sa tendance à tout vouloir privatiser, le capitalisme pour se développer a toujours eu besoin de biens communs à exploiter.

Tu fais partie de ceux qui réfléchissent à la « révolution numérique » au sein du PCF. Est-il possible de résumer les positions du parti sur le sujet et plus particulièrement sur le logiciel libre ?

Le PCF s’est battu pour le logiciel libre depuis 1994, ainsi que contre toutes les tentatives de brevets logiciels au Parlement européen.

Le texte suivant adopté lors du dernier Congrès du PCF résume notre position : « Sous la crise du capitalisme émergent déjà les prémisses d’une troisième révolution industrielle avec les logiciels libres, les machines auto-réplicatives libres, l’open source hardware, les mouvements hackers et maker. Ainsi se créent et se développent des lieux de conception et de proximité en réseau, ouverts et gratuits, où l’on partage savoir et savoir-faire, où l’on crée plutôt qu’on ne consomme, où l’on expérimente et apprend collectivement, où le producteur n’est plus dépossédé de sa création, tels les Fab Lab, qui sont les moteurs de ce mouvement. Toutes ces avancées
portent en elles des possibilités de mise en commun, de partage et de coopération inédites. »

Lorsque tu communiques avec tes camarades du parti, vois-tu souvent passer des adresses en gmail et de pièces jointes en .doc ?

Oui malheureusement en cela les militants communistes ne sont pas différents de la majorité de la population.


Nous sommes nombreux à vouloir re-décentraliser le Web plutôt que céder nos données à « GAFA » (Google, Apple, Facebook, Amazon). Le mouvement des fablabs et du DIY va-t-il re-décentraliser le capital ?

Oui parce que s’ils socialisent la conception via les échanges sur le Net et les bases de données disponibles, et ils décentralisent dans le même temps la production. Les petites unités de production que sont les fablabs, les hackerspaces et les makerspaces, impliquent une dispersion du capital qui va à l’encontre de la tendance atavique du capitalisme à le concentrer. La démocratisation et le partages des connaissances techniques et des moyens de créer et de produire dans le cadre de ces tiers lieux démentent les prédictions de Jacques Ellul sur l’équivalence entre développement des technologies et concentration du pouvoir, des ressources et du capital.

Favorable au revenu de base universel ? Et comme le souhaite Bernard Stiegler : demain, tous intermittents du spectacle ?
La révolution numérique dans le cadre économique actuel est une machine à détruire l’emploi salarié et à faire baisser les salaires. Par contre cette même révolution numérique, dans le cadre d’un autre partage des richesses et là c’est un combat politique, peut permettre, comme Marx l’appelait de ses vœux dans les Grundrisse, l’émergence d’une humanité libérée du salariat et où « la distribution des moyens de paiement devra correspondre au volume de richesses socialement produites et non au volume du travail fourni. ».

C’est pourquoi je suis persuadé à l’instar de Bernard Stiegler que les batailles politiques pour instaurer un revenu universel et une baisse drastique du temps de travail, en lien avec la question de la propriété, seront fondamentales. Après on peut bien sûr débattre pour savoir si on résout le problème avec un « salaire socialisé » comme le propose Bernard Friot, un système de « sécurité d’emploi et de formation tout au long de la vie » comme y invite Paul Boccara, ou sous la forme de revenu universel de base conditionnel ou non.


La Fête de l’humanité des 12, 13 et 14 septembre 2014 à la Courneuve, consacrera donc un espace aux cultures et aux valeurs du logiciel libre, des hackers et du mouvement émergent des Fablab. Cet espace sera un lieu d’éducation populaire par la démonstration et la pratique (Imprimante 3d, atelier soudure, installation de distributions GNU/Linux, fabrication de Jerry...). Mais il sera aussi un endroit où on mènera le débat politique au sens noble du terme sur tous les enjeux de la révolution numérique : le big-data, la neutralité du net, la propriété intellectuelle, les tiers-lieux, l’économie du partage et de la coopération,...

April, Ars Industrialis, Creative Commons France, Emmabuntüs, Fab-Lab Cité des sciences : Carrefour numérique, Fabrique du
Ponan, Fac-Lab, FDN, Open Edge, Jerry Do It Together, La Quadrature du Net, Les petits débrouillards d’IDF, Mageia, Parinux, Ubuntu et Framasoft ont accepté d’être partie prenante en tant qu’exposants et acteurs de cet espace.

Il y aura également des débats avec des personnalités comme Bernard Stiegler ou Sebastien Broca, des structures comme l’April, la Quadrature du Net ou Framasoft et… Richard Stallman himself !

Oui trois grands moments de débats structureront la vie de cet espace :

- « le Logiciel libre: les Droits de l’Homme dans votre ordinateur » avec Richard Stallman
- « Le combat pour les libertés numériques : neutralité du Net, protection des données personnelles, licences libres, droits d’auteur… » avec Sébastien Broca, l’April, la Quadrature du Net, Framasoft et Creative Commons France.
Il existait par le passé un « Village du Logiciel Libre » sous la houlette de Jérôme Relinger. Ainsi donc le logiciel libre revient à la Fête de l’Humanité. Mais peut-être est-il plus juste de dire qu’il ne l’a jamais quitté ?

À vrai dire, c’est toujours une affaire d’hommes et de femmes, le « village du logiciel libre » avait été créé par Jérôme Relinger et Jacques Coubard. Les aléas de la vie ont fait que Jérôme a vogué vers d’autres horizons et que Jacques est malheureusement décédé.

Mais les braises couvaient sous les cendres. À la fête de l’Humanité 2013, le stand du PC -Blanc-Mesnil, sous le thème de « Hackons le capitalisme » avait accueilli en démonstration un mini fablab avec entre autres une imprimante 3D et organisé un débat sur ce thème. Par le bouche à oreille, divers acteurs du monde du logiciel libre, des fablabs et des hackerspace ont spontanément participé à l’animation de ce mini-espace drainant ainsi sur les 3 jours de la Fête plusieurs centaines de curieux comme de passionnés. Le débat a lui aussi été un succès, tant en termes de participation que de qualité des échanges.


Nouvelle dénomination : « Espace du libre, des hackers et des fablabs ». Pourquoi un tel choix ? Y a-t-il une forte différence entre les 3 dénominations ? Illustre-t-il une évolution et la situation actuelle ?
Oui car il s’agissait à la fois de se placer dans la filiation du village précédent, de casser les lieux communs que les médias dominants donnent des hackers en les assimilant aux crackers et d’attirer l’attention sur le mouvement émergent des fablabs avec le mariage des bits et des atomes. Bien sûr aux cœurs de ces trois mots, on retrouve un socle de valeurs communes et déjà une Histoire qui elle aussi est commune.

Une campagne de financement participatif a été lancée sur Ulule pour couvrir les frais de cet espace. Pourquoi ? Que peut-on faire pour aider, participer ?

La direction de la Fête de l’Huma a donné son accord pour la création de l’Espace mais à condition qu’hormis le terrain et l’électricité cela soit à coût zéro pour elle, en raison des graves difficultés financières du journal l’Humanité. D’où la nécessité de trouver un financement participatif pour les frais de transports, de location de mobiliers et de matériels,
de réalisation d’une exposition pédagogique de présentation des enjeux de la révolution numérique,…


Par exemple : pour 60 euros, vous avez la vignette d’entrée pour les 3 jours (et tous les spectacles), le tee-shirt officiel, votre nom sur le panneau et une initiation à l’impression 3d. Et nous vous invitons également à populariser cette campagne autour de vous, dans vos réseaux et vos cercles de connaissances. Merci.

**Le crowdfunding (financement participatif) est-il soluble dans les valeurs du communisme ?**

Le crowdfunding est une réponse « *bottom-up* » aux dysfonctionnements majeurs des banques traditionnelles et du système financier dans son ensemble. L’existence et le développement du Crowdfunding n’empêche le combat politique pour mettre les banques et la monnaie au service du financement de l’intérêt général et du bien commun.

**Où en est le projet de créer un fablab original et ambitieux au Blanc-Mesnil ?**

Ce projet était porté par la municipalité communiste sortante. Malheureusement en mars, elle a été battue par une liste de l’UMP. Les priorités du nouveau maire sont de mettre en place une police municipale armée et des caméras de vidéo surveillance et non de favoriser l’installation d’un fablab. Aujourd’hui avec l’association « Fablab au Blanc-Mesnil » nous sommes en train de travailler à poursuivre notre projet dans le cadre de ces nouvelles conditions y compris en l’élargissant aux communes voisines.
Prototypo : vos polices sur mesure
En marge de la préparation d’un événement organisé sur Lyon par la communauté Mozilla (dont on vous reparlera bientôt), nous avons eu le plaisir de rencontrer l’un des développeurs de Prototypo, un logiciel libre de dessin typographique, à l’usage très innovant.

Une soirée de présentation du logiciel ayant lieu ce soir (Lyon 7ème)[1], nous avons souhaité poser quelques questions aux créateurs du projet, afin qu’ils nous présentent le parcours de ce logiciel, qui sera bientôt disponible.

Faisons un peu connaissance : pouvez-vous vous présenter ?

Yannick, 28 ans. Depuis maintenant 4 ans je dessine et intègre des sites webs, des interfaces et parfois je touche un peu au papier. J’ai commencé à toucher au code durant ma dernière année des Arts Décoratifs de Strasbourg lorsque j’ai réalisé la version Alpha de Prototypo, développée en Processing. Après une année passée en agence à Paris, j’ai décidé de me lancer en freelance, à Lyon, et j’essaie depuis de me perfectionner dans tout ce qui m’intéresse, c’est-à-dire le dessin de caractère, le développement et le design interactif en général.

Louis-Rémi, 27 ans, développeur web indépendant depuis trois ans. Je suis tombé dans le logiciel libre en même temps que je suis tombé dans le web : sur le tard (en 2007), et très naturellement, parce le web et le libre étaient déjà largement entremêlés à cette époque. J’ai participé il y a quelques années au développement de la branche 1.1 de jQuery et créé quelques plugins assez populaires. Et je suis un Mozillien depuis six ans, j’ai participé à “Jetpack / addon SDK”, à la documentation sur MDN. Aujourd’hui je développe Prototypo avec Yannick tout en essayant de rendre ce “logiciel libre de niche” viable financièrement.
Alors, Prototypo, c’est quoi ?

Prototypo est un logiciel de dessin typographique, il permet de créer de nouvelles polices des caractère qui seront utilisées dans le design graphique (affiches, sites web, jeux vidéo, etc.). Dans Prototypo, le dessin démarre en modifiant une vingtaine de paramètres qui vont changer l’apparence de toutes les lettres de l’alphabet en même temps. Alors que dans les autres logiciels (Fontlab, Glyphs, Robofont et l’alternative libre Fontforge) on dessine chaque caractère un à un. L’intérêt c’est qu’on démarre plus vite, même avec des connaissances limitées dans cette discipline exigeante, et que l’on peut explorer de nouvelles formes et proportions en quelques clics.
Comment vous est venue cette idée ?

Y. : En étant graphiste papier à la base, l’intérêt pour la typographie m’est venu tout naturellement, car c’est une pierre d’angle de la création graphique quelque soit son envergure et ses objectifs. Assez rapidement, j’ai essayé de créer moi-même un caractère typographique que je pourrais utiliser en petit corps (corps de labeur) dans mes projets. Mais dessiner un caractère de qualité requiert un investissement important et n’est pas du tout une tâche accessible si l’on n’y consacre tout son temps. Il existe une multitude de règles optiques, de dessin, à respecter (et avant tout à connaître) pour que le caractère soit fonctionnel. Étant donné que beaucoup de ces règles sont récurrentes et mesurables, je me suis dit qu’il serait possible de les systématiser et donc de les coder. Prototypo est né de cette idée : permettre à l’utilisateur de se concentrer sur le design et laisser la machine s’occuper des tâches répétitives et gérer ces micro-corrections.

LR. : moi j’ai découvert la vidéo de la première version développée par Yannick il y a à peu près un an. Visuellement c’était bluffant, et comme j’ai une écriture manuscrite déplorable, j’ai peut-être vu inconsciemment en Prototypo un moyen à ma porté d’avoir une écriture personnelle ET lisible. Quoi qu’il en soit j’ai contacté l’auteur de cette vidéo pour savoir où en était le projet. Il aurait pu habiter aux US, il aurait pu ne jamais me répondre ou être passé à autre chose… Mais non, il habitait à Lyon, à trois kilomètres de moi, il avait envie de redémarrer le projet avec des technos web et il était prêt à me rencontrer (plus tard on s’est apperçu qu’on s’était croisé dans son école et à un déménagement sans le savoir). On a commencé à travailler sur notre temps libre et à voir que ça marchait, puis on s’est dits qu’on voulait faire les choses en grand, qu’on travaillerait à temps plein un mois ou deux avant de tenter une campagne de financement participatif.
Selon vous, quels sont les publics d’une telle application ?

Les logiciels de dessin typographique s’adressent aux graphistes et typographes. Prototypo est utile aux amateurs et étudiants pour s’initier de manière ludique, ainsi qu’aux professionnels, particulièrement pendant la phase de recherche graphique. Mais nous espérons aussi rendre cette discipline accessible aux novices qui veulent une police sur mesure pour leur site, leur jeu vidéo, ou toute autre création qui utilise du texte.

Pourquoi avoir choisi une licence libre ?

LR. : C’était une évidence. J’ai toujours publié le code que j’écrivais sur mon temps libre sous licence libre, parce que j’ai toujours développé avec du logiciel libre. Et Yannick s’était initié au développement principalement sur Processing dont la communauté est très encline au partage. Mais cette
fois-ci il y avait un vrai défi : gagner sa vie en créant un logiciel libre.

Y. : J’ai aussi fait mes premiers pas avec des CMS comme SPIP et la communauté m’a beaucoup apporté. Depuis tout ce temps, j’ai beaucoup reçu mais jamais donné; avec Prototypo c’était l’occasion ou jamais.

Parlons du financement : vous avez travaillé à plein temps dessus pendant plusieurs mois, vous ne viviez que de 0 et de 1 ?

Presque. Le plan initial était d’arriver rapidement à un prototype qui prouverait que le concept marchait aussi dans un navigateur, en plus de créer de la nouveauté pour les personnes qui suivaient le projet depuis plusieurs années. Et ensuite de lancer très tôt une campagne de financement participatif pour vérifier l’intérêt du public et la viabilité du projet. Dans les faits ça a pris beaucoup de temps. Nous
rallongions contamment la liste des “fonctionnalités essentielles” et avons mis cinq mois à être satisfaits, puis encore un mois à lancer la campagne sur Kickstarter. À l’origine nous pensions donc devoir vivre deux ou trois mois sur nos économies (ce qui est tout à fait envisageable tant qu’on n’habite pas Paris). Finalement il a fallu se serrer la ceinture les trois derniers mois et accepter des petits contrats.

Vous avez lancé une campagne Kickstarter. Où en est-elle ?

La campagne visait à rassembler 12.000£ (15.000€) en un mois, pour financer les cinq mois de travail nécessaire à la sortie de la version 1. Nous avons atteint cet objectif en trois jours, et au bout de deux semaines nous en sommes à presque 20.000£ (24.000€). Cela va nous permettre d’ajouter des fonctionnalités avancées telles qu’un éditeur intégré permettant d’importer ses propres polices pour les rendre paramétrables, ou des extensions de navigateur pour prévisualiser en temps réel la police dans des pages web.

C’est le résultat d’une longue préparation, entamée dès le début de notre collaboration : nous avons animé un blog et des comptes sur les réseaux sociaux, et aussi mis en place un formulaire pour s’abonner à notre newsletter, sur notre site principal. En six mois 10.000 personnes s’y sont inscrites, dont la moitié après un effet boule de neige démarré par un simple tweet de Smashing Magazine. C’est grâce à ces inscrits que la campagne a connu un bon démarrage. Désormais nous sommes occupés à plein temps par son animation : nous répondons aux questions des utilisateurs, sollicitons des blogs pour des interviews (big up au Framablog), et
participons à des évènements autour du design et de la typographie.

Et après ? Envisagez-vous d’autres modèles de financement pour ce projet ?

Pendant la campagne et par la suite, nous vendons un abonnement qui permet d’utiliser le logiciel sur nos serveurs pendant un an. Pour nous c’est un moyen d’obtenir un revenu régulier qui nous permette de nous consacrer à temps plein à l’amélioration du logiciel. Pour les utilisateurs, c’est la possibilité de bénéficier instantanément de tous les avantages d’une web-app (applications et données disponibles partout, toujours à jour), en gardant la possibilité d’installer l’application en local. Nous sommes aussi en discussion avec des éditeurs de solutions hébergées qui souhaitent intégrer Prototypo à leurs applications.

Techniquement, quelles solutions avez-vous retenues ?

Nous utilisons les languages de base du web : HTML, SVG, JS et SCSS (CSS avec des variables et règles imbriquées). Cela nous permet d’être le plus ouvert aux contributions externes. Pour structurer notre application et simplifier le développement de l’interface utilisateur nous avons choisi AngularJS, qui est très activement développé et dispose d’une bonne documentation et d’une forte communauté de développeurs. Pour que l’application fonctionne de manière “hors-ligne par défaut” nous utilisons Hoodie, un projet encore perfectible mais très activement développé par une équipe expérimenté et ambitieuse. Pour gérer les interactions tactiles et à la souris de manière unifiée nous utilisons la librairie PointerEvents, qui est un sous-projet de Polymer, développé par Google. Et nous utilisons encore jQuery, parce que les navigateurs modernes ont et auront toujours des bugs, que son API conserve des
avantages par rapport à celle du DOM (chaînages des méthodes, délégation d’événements), et qu’elle intègre des optimisations internes (différents caches et utilisation de fragments DOM). Enfin, nous nous sommes rapprochés d’autres développeurs de webapps libres de dessin typographique pour créer une librairie capable de générer des fichiers de polices binaires (.otf) directement dans le navigateur.

Par ailleurs, nous créons petit à petit notre propre language afin de créer les “caractères paramétrables” qui sont au coeur de Prototypo : des caractères qui se transforment lorsque l’utilisateur interagit avec les paramètres de l’interface. À la base c’était un mélange de SVG et de JS mais nous permettons de rajouter des contraintes (un point placé à une interaction par exemple), et d’inclure dans un tracé des composants réutilisables. C’est en évolution constante et très spécifique à notre usage, mais nous espérons bien que les utilisateurs s’en saisiront pour enrichir les possibilités du logiciel. Quelle est la suite des évènements ? (annoncer entre autre l’apéro)

Nous allons encore être occupé à plein temps par la campagne pendant ses 15 derniers jours. Nous organisons mardi soir un Apéro Prototypo sur Lyon (chez KolleBolle) auquel nous convions tous nos amis, mais aussi les graphistes et libristes qui voudraient essayer la version de développement du logiciel et discuter avec nous autour d’un verre. Les 6 et 7 Mai nous serons au Automatic Type Design organisé par l’ANRT à Nancy. Une fois que la campagne sera finie nous nous remettrons enfin au développement et essayerons de créer les conditions favorables à l’accueil de contributeurs externes. La version de travail sera accessible fin Mai et la version 1.0 devrait être disponible en Septembre prochain. Nous continuerons à développer Prototypo aussi longtemps que notre trésorerie le permettra.
Merci à vous deux ! Un petit mot pour la fin ?

On remercie toutes les personnes qui nous ont soutenu jusqu’ici, en donnant de leur temps, en participant à la campagne de financement, en affichant leur soutien sur Twitter et Facebook, en nous inviant dans leurs colonnes, et on remercie par avance toutes les personnes qui vont le faire. Dès le début Prototypo a été un projet passionnant, maintenant grâce à vous c’est un projet exaltant.

Notes

[1] Oui, je sais, on prévient “un peu” tard :-/
Le samedi 17 mai et le dimanche 18 mai à Gérardmer se déroulera un événement inédit dans la région Grand Est : Vosges Opération Libre. Il est ouvert à tous et orienté à la fois vers le grand public et les professionnels.

Cette opération libre est à l’initiative de Framasoft et d’autres d’associations d’envergure nationale ayant une grande expérience dans le Libre, l’ouverture des données, les licences libres et le libre accès.

Il s’agit de la seconde Opération Libre se déroulant sur le
Le territoire français. La première ayant eu lieu à Brocas (Aquitaine) en 2013. Les Opérations Libres visent à rassembler, le temps d’un week-end, des acteurs du Libre en vue d’initier la démarche open data dans les petites villes et villages en présentant les outils disponibles, notamment des logiciels libres. Elles invitent les habitants à participer à l’ouverture et à la diffusion des données de leur territoire. Elles proposent aussi d’engager les citoyens dans un rapport différent avec leur territoire en montrant que le partage des connaissances leur permet d’être collectivement valorisées.

Cette initiative portera aussi sur les usages numériques, leur appropriation, leur potentiel de créativité et leur économie. Cette manifestation vise à promouvoir la culture libre et l’ouverture des données en organisant des actions thématiques formulées en stands, ateliers de formation, conférences, projection permanente de films libres, débats, etc.

Il s’agit d’un événement culturel et participatif où le logiciel libre et ses principes sont conçus comme autant de moyens au service des activités pratiques proposées à destination du grand public. Un travail préalable précédant la manifestation a été mené avec les acteurs de la vie culturelle locale, en particulier la médiathèque de Gérardmer (soirées Wikipédia, ateliers et conférence).

Le programme de la manifestation est disponible à l’adresse vosges.operation-libre.org. Il comprendra :

- **8 ateliers** (4 permanents et 4 ponctuels) ;
- **9 conférences** ;
- **1 conférence-débat** le samedi soir
- **17 stands**, des démonstrations ;
- **une projection permanente** de films libres…
17 & 18 mai 2014
Espace L.A.C.
Gérardmer

Produire
Informations
Outils numériques

Département
Valoriser
Données publiques
Commune
Connaissances
Partager

Samedi 17 mai, 20h00
Débat : la sécurité des données
Invités : Benjamin JEAN et Benjamin SONNTAG

L’information est un bien commun

Venez participer à l’ouverture des données avec des experts :
Wikimédia France, OpenStreetMap, Framasoft, GOAL!,
OpenKnowledge Foundation, Lorraine Data Network, Libertic, ...
Samedi 17 mai 2014

Conférences  
Salle de l’Horloge

13:30  Na commune, ses informations publiques et l’Open Data
14:30  Le Libre au-delà du logiciel publics et l’Open Data
15:30  Libérer Internet : Sexe, alcool et vie privée
16:30  OpenSource Hardware

20:30  Conférence-débat : la sécurité des données

Ateliers ponctuels  
Salle Forgotte

13:30  La tête dans les nuages ?
15:00  Ecriture improvisée et collaborative d’une nouvelle

Dimanche 18 mai

Conférences  
Salle de l’Horloge

10:00  Un peu de Libre à l’école
11:00  L’Open Data pour les petits.
13:00  Retours sur OPL1, Brocas
14:00  Carte libre en zone blanche, OSM en campagne
15:00  Les enjeux juridiques de l’ouverture

Ateliers ponctuels  
Salle Forgotte

13:00  Pourquoi les associations doivent utiliser toujours plus de logiciels libres
14:00  Réaliser ma carte avec les données d’OpenStreetMap
14:30  Le bon internaute par la pratique

Projection permanente de films libres  
Salle Fougère

Ateliers permanents

Wikipédia et votre Ville
OpenStreetMap : cartographiez vous !
Open Data: que faire de nos données?
Botanique collaborative (Tele Botanica)

Les stands

Lorraine Data Network | Framasoft | Open Edge | Aire Libre | Commune de Forterroy-le-Château | Association GOALL | Aerosoles | SiltoZ | Les petits débrouillards | Idéité Web Lorraine | Allied Data Sys. SA | Tux Services | TimberWolf Créat’ | Open Food Facts | Desclicks | BNM Nancy | PP Alsace | Nancy numérique
Conseils pour bien préparer son hackathon autour d'un projet libre

L’équipe d’OpenHatch organise régulièrement des rencontres, ateliers, événements, sprints, hackathons, etc. invitant de nouveaux contributeurs à participer au développement de logiciels libres. Elle nous livre ici le fruit de son expérience.

L’enthousiasme et la motivation sont indispensables mais ne peuvent faire l’économie d’une solide organisation et réflexion en amont. Happy Hacking

Note : On remarquera que les deux livres cités en référence pour aller plus loin font partie de nos traduction Framabook : Libres conseils et Produire du logiciel libre.
Le guide de l’événement libre in situ

The In-Person Event Handbook

L’équipe OpenHatch – février 2014
(Traduction : Omegax, zak, François, Ju, MrTino, Wan, Asta, François, goofy, amha)

Faire en sorte que votre projet soit prêt pour de nouveaux contributeurs

Il semble que chaque jour apparaîsse un nouvel atelier, hackaton ou autre sprint, où des projets open source sont invités à travailler avec de nouveaux contributeurs. À OpenHatch, nous avons nous-mêmes souvent organisé ce genre d’événements ! Nous avons découvert que pour en tirer un profit maximal, il est important de planifier les choses en amont. Expliquer vos objectifs, identifier les tâches appropriées, et tester l’organisation de votre projet sont autant de points indispensables pour aboutir à de belles réalisations et passer un bon moment. Ce travail a grandement amélioré nos expériences, et nous pensons qu’il mérite l’effort significatif qu’il implique.

Nous avons créé ce guide pour aider les projets open source à se préparer pour ces événements. Nous avons utilisé notre propre projet, l’application web OpenHatch.org, comme un exemple dans ce qui suit. Au bas de la page, vous trouverez des aide-mémoires. Elles contiennent en condensé les conseils dispensés dans ce guide, et peuvent vous aider à monitorer vos progrès durant la phase de préparation de votre projet.

Les sources de ce guide sont libres. Un tas de merci à nos contributeurs. (Vous pouvez contribuer, vous aussi !)

Définir des objectifs

Vous devez être capable de présenter clairement vos objectifs pour l’événement, car cela donne à votre groupe une ambition
générale à atteindre. Vous pouvez donc commencer par vous demander :

**Quel est l’objectif global de votre projet ?**

Il vous faut une réponse courte (un paragraphe ou moins) à cette question que vous pourrez utiliser pour attirer les contributeurs potentiels vers votre projet. Les détails, c’est bien joli, mais vous ne devriez pas avoir besoin d’être trop technique à ce moment là. À de nombreux événements, comme les sprints PyCon, on vous demandera un court résumé à exposer devant tout le monde. Pourquoi ne pas vous y préparer ?

**Exemple :**

L’objectif de OpenHatch est de rendre les communautés de logiciels libres plus accueillantes pour les nouveaux venus. Pour ce faire, nous fournissons documents et support logistique pour animer des ateliers « Introduction à l’open source », un site web avec des ressources libres, des « missions d’entraînement », un découvreur de talents parmi les bénévoles, et plusieurs autres projets en cours de réalisation.

**Que voulez-vous accomplir à cet événement ?**

Réfléchissez à ce que vous souhaitez voir spécifiquement réalisé lors de cet événement. Vous pouvez catégoriser ces objectifs selon les différentes parties du projet, si vous en avez plusieurs. Il devrait être spécifié clairement de quelle manière ces actions contribueront au progrès général du projet. Toutefois, il ne s’agit pas de « tâches » – il devrait être toujours nécessaire de diviser ces objectifs pour mieux les atteindre.

Il est utile de les lister en termes d’objectifs « principaux » et « étendus ». Avoir des objectifs principaux réalisés et bien définis vous donne quelque chose à célébrer à la fin de l’événement, tandis que les objectifs étendus ou secondaires vous permettent de prévoir le cas excitant où vous
vous retrouvez avec une équipe nombreuse et efficace, capable d’accomplir une tonne de travail.

En général, il vaut mieux avoir trop d’objectifs que pas assez, mais priorisez-les. Lorsque vous arriverez à l’étape du découpage en tâches, prenez le temps de traiter en détail chaque objectif avant de passer au suivant.

**Exemple :**

- **Faire une nouvelle mission d’entraînement**
  - Objectif étendu : Implémenter la maquette et la faire tester par des volontaires de l’événement.

- **Faire le ménage dans le suivi de tickets**
  - Objectif principal : Passer en revue l’outil de suivi, et étiqueter les tickets selon le « ménage » à y faire. Un bug doit-il être vérifié ? Un patch doit-il être testé ? Une demande de fonctionnalité doit-elle être rattachée à un jalon ?
  - Objectif étendu : Utiliser ces étiquettes comme guide pour « faire le ménage » . Vérifier les bugs, tester les patches, etc.

**Installation du projet**

Dans notre expérience, la phase d’installation du projet est l’obstacle majeur à la participation. Nous avons vu (et conduit !) des événements où les participants passaient le plus clair de leur temps à seulement mettre en place leur environnement de développement et faire connaissance avec le projet. Si notre objectif est de permettre à de nouveaux venus de contribuer, tâchez d’estimer le temps qu’il faut pour installer votre projet. Puis trouvez un ami qui n’est pas
familier avec votre projet pour voir combien de temps il faut vraiment. Vous pouvez aussi trouver quelqu’un pour vous aider à faire cela dans #openhatch.

Documenter et améliorer le processus à l’avance peut faire économiser du temps et de l’énergie à tout le monde. Si vous savez qu’une partie de votre projet sera inévitablement dévoreuse de temps, assurez-vous que tous les participants savent exactement à quoi s’en tenir.

Toutes les informations ci-dessous devraient être documentées dans un fichier LISEZ-MOI placé à la racine de votre dépôt. Vous pouvez également placer cette information dans une section « Vous voulez participer ? » sur le site web de votre projet, et/ou vous pouvez inclure un lien vers le LISEZ-MOI dans la signature de votre liste de diffusion ou dans la barre de statut de votre canal IRC.

**Comment trouver une communauté et des mainteneurs pour le projet**

Les informations des contacts devraient être explicitement affichées, étant donné que vous pourriez avoir des contributeurs éloignés ou des contributeurs qui voudraient démarrer en amont de l’événement. Les types d’informations de contacts peuvent inclure :

- Un lien vers votre mailing-list ;
- Votre nom de canal et de serveur IRC (avec le lien vers le guide pour installer IRC et le lien vers sa version webchat) ;
- Les comptes de réseaux sociaux tels que Identi.ca, Twitter ou Facebook si votre projet en possède ;
- Le contact des mainteneurs du projet, si vous vous sentez à l’aise pour le mentionner.

Si vous avez une préférence pour le type de prise de contact, précisez-le.
Exemple:
OpenHatch laisse en deux endroits des informations de contact que nous essayons le plus possible de garder à jour et en cohérence l’un avec l’autre. Il y a nos informations de contacts dans la documentation, référencées principalement depuis notre répertoire où sont déposés les codes sources, et nos informations de contacts dans le wiki, référencées à partir de la page d’accueil du site web.

La structure du projet
Décrivez la structure de base de votre projet. Quels sont les plus gros composants et où sont-ils situés ? Comment ces composants interagissent-ils ? Puis décomposez chaque partie. Vous n’avez pas à parler de chaque fichier ou sous-dossier de votre projet, mais prenez soin de ne pas prendre pour acquis que chaque nouveau venu comprendra le sens de tel script, ou la manière dont interagissent tels fichiers, ou dans quel langage est programmée telle partie du projet.

Selon la taille et la complexité de votre projet, cela peut être une tâche particulièrement imposante. Chez OpenHatch, nous travaillons toujours à documenter la structure complète du projet. Nous recommandons de commencer par une explication « en vue d’ensemble » de la structure projet – juste assez de détails pour remplir d’une demi-page à une page. Quand vous aurez plus de temps, vous pourrez rentrer dans le détail, en commençant par les parties du projet sur lesquelles les gens travaillent le plus souvent (ou qui sont plus susceptibles de faire l’objet de sprints ou de hackatons). Si vous utilisez d’autres frameworks ou librairies, vous pouvez gagner du temps en mettant des liens vers leur documentation et leurs tutoriels.

Exemple :
Une description d’ensemble de la structure du projet OpenHatch peut être trouvée dans « Project Overview ». Une description
de la structure de OH-Mainline (le dépôt derrière notre site web) y est présente.

Comment mettre en place un environnement (« de développement ») local

Pour contribuer à votre projet, les gens ont généralement besoin d’une version locale du projet où ils peuvent faire des modifications et les évaluer. Plus votre guide d’installation/développement est détaillé et clair, mieux c’est.

Voici quelques éléments pour la mise en place d’un environnement de développement à mettre dans votre guide :

- Préparer leur ordinateur
  - Assurez-vous qu’ils connaissent bien les outils de leurs systèmes d’exploitation, comme le terminal / la ligne de commande. Vous pouvez le faire en donnant un lien vers un didacticiel et en demandant aux utilisateurs s’ils le comprennent bien. Souvent, de très bons didacticiels existent déjà, celui d’OpenHatch sur la ligne de commande est disponible ici.
  - Si les contributeurs doivent mettre en place un environnement virtualisé, accéder à une machine virtuelle ou installer un kit de développement en particulier, expliquez-leur comment faire.
  - Donnez la liste de toutes les dépendances nécessaires pour faire tourner le projet, et une explication pour les installer. Fournissez un lien vers de bons guides d’installation, s’il en existe.

- Téléchargement du code source
  - Donnez des instructions détaillées sur comment télécharger le code source du projet, dont les obstacles et problèmes fréquemment rencontrés.
  - S’il existe plusieurs versions du projet, dites
clairement quelle version ils doivent télécharger.

- Comment voir / tester les changements
  - Expliquer aux contributeurs comment voir et tester les changements qu’ils ont effectués. Ceci peut varier selon ce qu’ils ont changé, mais faites votre possible pour couvrir les changements les plus fréquents. Cela peut être, tout simplement, afficher un document html dans un navigateur, mais ce peut aussi être plus compliqué.

L’installation pourra différer pour chaque contributeur en fonction de leur système d'exploitation. Vous aurez probablement besoin de créer des instructions séparées pour les utilisateurs de Windows, Mac et Linux, dans différentes parties de votre guide. Si vous entendez ne supporter le développement que pour un seul système d’exploitation, assurez-vous que cela soit dit clairement pour les utilisateurs,

Exemple:

Vous pouvez voir comment OpenHatch annonce cela dans son guide d’installation. Les instructions pour tester des changements peuvent être trouvées là. Des tâches plus spécifiques peuvent avoir leur documentation additionnelle (par exemple la documentation concernant les différents changements du code).

Contributions et retours


Example :

Le guide d’OpenHatch pour soumettre des changements peut être trouvé ici.
Il est aussi utile d’indiquer aux gens comment ils peuvent faire des retours/signaler des bugs sur le projet. Si votre projet n’a pas de système de suivi de tickets, envisagez d’en créer un. Sur Github, tous les dépôts disposent du système de tickets (bien que vous ayez à l’activer en allant dans Settings puis Features). Il y a beaucoup d’autres systèmes de suivi de tickets.

Si votre projet est de petite taille, vous pouvez ne pas avoir besoin ou ne pas vouloir de systèmes de suivi de tickets. Aucun problème. Le principal est que les contributeurs sachent comment vous remonter des informations.

**Example** :

Les problèmes avec le projet « Open Source Comes to Campus » peuvent être signalés [ici](#). La plupart des autres problèmes liés à OpenHatch peuvent être signalés [là](#).

Les outils tels que le suivi de tickets sont très utiles pour communiquer de manière asynchrone. Ce n’est peut-être pas la solution la plus appropriée lors d’un événement physique. Si vous voulez changer les choses pour l’occasion – comme demander aux participants de vous notifier par IRC les liens vers les nouveaux tickets, pour éviter qu’ils ne passent entre les mailles du filet – assurez-vous de leur en parler !

**Vérifiez votre documentation**

Vérifiez que cette documentation est complète et effective en la testant auprès de personnes qui n’ont pas participé à votre projet auparavant. Pour chaque système d’exploitation, trouvez au moins une personne pour lire votre documentation, tenter d’installer, faire et tester des modifications et participer aux différentes modifications du projet (au choix de votre testeur, ces modifications peuvent être des faux changements ou des vraies tâches). Vérifiez que vos testeurs ont des compétences et/ou une expérience similaire à celle des nouveaux arrivants à votre évènement.
Si vous rencontrez des difficultés pour trouver des personnes pour vous aider, essayez la chaine #openhatch sur IRC.

Assurez-vous que tous les problèmes qui surviennent lors de ce processus de vérification soient intégrés à la documentation. Une fois que la documentation a été vérifiée, ajoutez une ligne au début de votre guide pour annoncer ce qui a été vérifié et quand.

Par exemple :

Instructions de l’environnement de développement testées avec succès sur Ubuntu 12.04 (le 03/10/2013), Mac OS X 10.8 (le 01/10/2013) et Windows XP (en janv. 2005). Vous pouvez consulter cette démarche à OpenHatch ici.

Idéalement, vous devriez vérifier que tout fonctionne : installer, faire des modifications, les tester et les intégrer. Si vous n’avez le temps que pour une seule de ces tâches, nous vous recommandons de vérifier l’installation. Notre expériences nous a appris que c’est sur ce point qu’émergent la plupart des problèmes.

Définir les tâches des participants

Retournons aux objectifs de l’événement dont nous avons parlé dans la première section. Chaque objectif devrait être décomposé en étapes distinctes qui permettront de l’atteindre. Ces étapes sont les tâches à confier aux participants.

Ces tâches devraient inclure un résumé en anglais simple aussi bien que les informations sur la localisation des modifications (par exemple, quels fichiers ou fonctions sont altérés). Nous recommandons d’inclure une liste des compétences nécessaires (par exemple : compétences en design, Python basique) et des outils (par exemple: Développement sur environnement Mac). Il est aussi utile d’inclure le nombre estimé d’heures que la tâche va prendre, d’étiqueter certaines tâches comme plus ou moins importantes, et de marquer où
quelle tâche est dépendante d’une autre.

Cela semble représenter beaucoup de travail mais cela devrait aider vos participants à trouver rapidement et facilement les tâches appropriées pour eux. Etant donné que l’un des objectifs principaux d’un événement en personne est de donner une expérience positive aux participants, nous pensons que cela en vaut la peine.

**Créer un système pour suivre les tâches**

Nous recommandons l’utilisation d’un wiki ou un document de planification similaire pour garder une trace des tâches. OpenHatch dispose d’un [navigateur pour suivre les tâches](https://example.com) que nous utilisons pour nos événements. Vous pouvez, si vous le souhaitez, faire un fork et l’adapter à votre projet ou événement ; cependant, nous vous recommandons d’attendre un peu, car nous allons bientôt faire de grosses améliorations. Quelque chose de très simple, comme un etherpad (*NdT : ou Framapad*), peut également faire l’affaire (*ici*, un cadre et un service exemple que vous pouvez utiliser).

**Préparer les tâches**

Pour vous rendre compte du nombre de tâches à préparer, nous vous recommandons de vous baser sur la durée de l’événement et le nombre de participants attendus pour prédire la charge en temps/homme de votre projet. Vous pouvez utiliser les estimations de temps que vous avez faites pour évaluer chaque tâche. Nous suggérons que vous prévoyiez 30% de plus que ce dont vous pensez que vous aurez besoin : il vaut mieux avoir trop que pas assez.

**Exemple :**

- Objectif de base : parcourir l’interface et étiqueter les tickets selon le type de résolution nécessaire. Est-ce qu’un bug doit être vérifié ? Est-ce qu’un patch doit être testé ? Une fonctionnalité doit-elle être rattachée à un jalon ?
Tâche 1 : étiqueter les problèmes

- Compétences et outils nécessaires :
  compétences de base en anglais, connaissance des concepts de vérification, tests, jalons...
- Temps estimé : ~20 minutes par problème
- Pour démarrer : prenez connaissance du suiveur de tickets, et comment il affiche les informations. (Voyez cette documentation.) Demandez un accès Administrateur pour pouvoir ajouter des étiquettes au suiveur.
- Pour chaque problème : lisez la discussion relative à chaque problème, et identifiez où la communauté intervient dans le signalement de ce problème. Si c’est un bug non vérifié, ajoutez le label non vérifié. Si c’est un patch non testé, ajoutez l’étiquette patch non testé, etc. Si c’est une fonctionnalité qui n’est rattachée à aucun jalon, ajoutez l’étiquette jalon nécessaire.

Objectif étendu : utilisez les étiquettes comme un guide pour résoudre chaque ticket. Vérifiez les bugs, testez les patch, etc.

Tâche 1 : Vérifier les bugs

- Compétences et outils nécessaires :
  compétences de base en anglais, et dans l’idéal connaître les machines virtuelles pour effectuer des tests sur plusieurs OS.
- Temps estimé : 20 minutes par bug (variance élevée).
- Pour démarrer : téléchargez l’environnement de développement et assurez vous que vous pouvez lancer le projet. Assurez vous que vous avez un compte sur Le suiveur de tickets et que vous savez ajouter des commentaires ou changer les étiquettes.
- Pour chaque bug : essayez de reproduire le
bug. Enregistrez les résultats dans un commentaire, avec des informations concernant le type de l'OS et sa version. Si possible, effectuez le test sur plusieurs navigateurs. S'il y a plusieurs commentaires récents sur les trois OS majoritaires, ajoutez l’étiquette prêt pour test par le mainteneur (NdT : ready_for_maintainer_review).

Quoi qu'il en soit, les participants doivent être rattachés à une tâche correspondant à leurs compétences et à leurs intérêts. Effectuer ce travail préparatoire fera démarrer les participants immédiatement plutôt que de les faire attendre que vous leur suggériez une tâche adéquate. Dans l'idéal, les organisateurs d'événements auront collecté des informations sur les compétences et intérêts des participants bien en amont, donc vous pourrez adapter la liste à votre groupe de contributeurs.

Rendre explicites les étapes de chaque tâche facilite l'entraide entre les participants. En identifiant clairement les compétences et concepts nécessaires, il devient plus facile pour les gens de dire : « Oh, je comprends comment faire ça ! Attends, je vais te montrer ».

**Suite**

Il est possible que les contributeurs ne puissent pas finir les tâches sur lesquelles ils travaillent pendant l'événement, ou qu'ils veuillent continuer à participer au projet en travaillant sur d'autres tâches. Penser en amont de l'événement à comment vous allez organiser sa suite rend plus facile l'échange d'informations avec les participants et la planification de la direction de votre projet.

Nous recommandons de demander à chaque participant de répondre aux questions suivantes à propos des tâches sur lesquelles ils
ont travaillé. Donnez leur cette liste au début de l’événement : cela les aidera à documenter ce qu’ils font. Vous pouvez imprimer cette liste, l’envoyer par mail aux participants, faire un formulaire web, comme vous préférez.

Par exemple :

- Pour chaque tâche sur laquelle vous avez travaillé, veuillez répondre aux questions suivantes :
  - Sur quelle tâche avez-vous travaillé ?
  - Veuillez documenter brièvement votre workflow. Quelles étapes, dans quel ordre, pourquoi ?
  - Où puis-je trouver le travail que vous avez réalisé pendant l’événement ? Ceci inclut le code, la documentation, les maquettes, et autres choses.
  - Si vous avez créé des comptes pour le projet, veuillez lister les sites et les noms des comptes. Enregistrez le mot de passe dans votre gestionnaire de mot de passes préféré, ou assurez-vous que moi ou un autre mainteneur y aie accès.
  - Quels obstacles avez-vous rencontré en travaillant sur cette tâche ? Avez-vous des retours à me faire pour améliorer le processus pour les futurs contributeurs ?
  - Voudriez-vous rester impliqué dans ce projet ? Si oui, dans quelle mesure ?

S’il y a suffisamment d’enthousiasme pour continuer le travail, assurez-vous de rester en contact ! Nous suggérons que vous rassemblez les emails des participants intéressés et que vous les contactiez dans les 48 heures suivant l’événement. Dans votre email, remerciez-les pour leur aide et fournissez des informations sur comment rester dans la communauté par, par exemple, IRC ou des listes de diffusion.

Nous recommandons aussi de prévoir un rendez-vous suite à l’événement. Si vous êtes tous originaires de la même région, essayez de fixer une date après l’événement pour vous et votre
équipe au café du coin, à l’espace de coworking, ou à une soirée-projet. Si vous êtes éloignés géographiquement, fixez une date pour vous rencontrer sur IRC ou sur Google Hangout. 2-3 semaines après l’événement est un bon créneau, toutefois cela dépend si vous et vos nouveaux contributeurs êtes très occupés.

**Checklists**

Merci de votre attention ! Pour vous aider à garder un œil sur chaque étape, nous avons créé deux checklists pour vous. La version détaillée inclut tous les conseils ci-dessus. La checklist la plus courte inclut les conseils que nous pensons les plus importants. Nous vous recommandons de démarrer avec la checklist la plus courte. Une fois que vous avez accompli correctement cette checklist, vous pouvez revenir et faire les étapes supplémentaires si vous avez le temps et l’énergie.

Pour voir et/ou imprimer les checklists, se rendre [ici](#).

**Remerciements**

Merci à tous ceux qui ont contribué ou aidé au projet.

**Contributeurs**

- Shauna Gordon-McKeon : maintenance, contenu
- Ni Mu : design
- Sheila Miguez : testeuse
- Asheesh Laroia : testeuse

**Pour aller plus loin**

- [Open Advice](#) (*NdT : entièrement traduit par nos soins*)
- [Producing Open Source Software](#) (*NdT : entièrement traduit par nos soins*)