

Agritux : histoire d'une (belle) rencontre entre un agriculteur et un artisan du libre

À l'occasion de notre présence lors des RMLLd sur l'île de la Réunion, voir cet article, nous avons eu l'occasion de rencontrer Jean-Noël Rouchon, qui fait partie de ces « artisans du libre » de plus en plus nombreux, sa structure (Mithril) proposant de nombreux services autour du logiciel libre.

Mais Jean-Noël est aussi le développeur du logiciel de gestion pour le suivi d'exploitations agricoles **Agritux**. Et l'histoire de la naissance de ce logiciel étant plutôt intéressante, nous souhaitons vous la faire partager.



Bonjour Jean-Noël, peux-tu te présenter ?

Je m'appelle Jean-Noël Rouchon, j'ai 32 ans et je vis à Saint-Joseph, sur l'île de la Réunion. Je suis passionné d'informatique depuis tout jeune ce qui m'a poussé à en faire mon métier. J'ai découvert Linux et monde du logiciel libre quand j'étais étudiant en 2000 avec une mandrake (la 7.2 si je me souviens bien) et j'ai très vite été happé par cet univers-là et la philosophie qui en découle.

Après ma maîtrise, j'ai travaillé pour une entreprise spécialisée dans le logiciel de gestion, mais je ne me trouvais pas à l'aise dans le monde du logiciel propriétaire. J'ai donc fini par créer ma petite entreprise, Mithril Informatique.

Quelles sont les activités principales de Mithril ?

Je travaille sur trois grands axes en même temps :

- la maintenance de parc informatique, il s'agit principalement de mettre en place et de maintenir des serveurs Linux pour diverses utilisations (serveur de fichiers, base de données, mails, contrôleur de domaine, virtualisation, proxy, portail captif, etc.)
- le développement d'applications : je me suis spécialisé dans deux langages, le C et le Ruby. J'utilise principalement le C pour des applications multimédias et le Ruby pour des applications métiers (soit application web, soit interface en Gtk)
- la formation : je complète mon offre par de la formation sur divers sujets (bureautique, distribution Linux, logiciels de gestions, etc.)

L'ensemble des mes prestations est consultable sur le site.

Tu es le développeur d'Agritux, mais... c'est quoi Agritux ?

Agritux est un logiciel de gestion pour le suivi d'exploitations agricoles.

Il permet de faire le suivi par parcelles et par cultures de la production de cultures végétales en gardant une trace des intrants et de la main d'oeuvre utilisée.

Le but étant surtout de pouvoir éditer un « cahier de culture », document officiel qui peut être demandé lors d'un contrôle de l'exploitation par exemple. Il est développé en Ruby avec une interface en Gtk, il fonctionne sous Linux et

Windows (et probablement Mac OS aussi mais je n'ai pas eu l'occasion de le tester). Il est bien sûr sous licence libre (GPLv3) et le code source est téléchargeable sur gitorious.

Comment est né ce logiciel ?

L'idée du logiciel a commencé à naître lors des RMLLd de 2011 à St-Joseph. J'ai participé à ces premières Rencontres Mondiales du Logiciel Libre décentralisées en tant que membre d'un GUL de la Réunion (Libre974) et j'ai eu l'occasion de rencontrer pas mal de monde et en particulier plusieurs agriculteurs faisant le parallèle entre les semences libres et le logiciel libre. J'ai pu longuement discuter avec un agriculteur bio, venu là par curiosité.

L'idée du logiciel libre lui a trotté dans la tête un bon moment puisqu'au début de cette année 2013, il me rappelle pour lui installer une distribution Linux sur son ordinateur et pour lui créer un logiciel de suivi d'exploitation agricole, qu'il n'arrive pas à trouver parmi les logiciels libres déjà existants. Les premières lignes de code d'Agritux sont écrites en avril 2013.

J'ai pu constater qu'Agritux intéressait pas mal d'agriculteurs (et d'enseignants de lycée agricoles) à la Réunion. Mais sais-tu si le logiciel interesse des publics similaires en métropole ou à l'étranger ? Comment envisages-tu l'avenir d'Agritux ?

Il y a eu en effet un intérêt certain pour Agritux lors des dernières RMLLd, plus que je ne l'imaginais. J'en déduis que ce type de logiciel correspond à un besoin réel de beaucoup d'agriculteurs.

Depuis ces dernières rencontres, j'ai eu plusieurs contacts de la Réunion mais aussi de la métropole et de Madagascar m'apportant des idées pour la suite.

Le logiciel est encore très jeune, et il y a plein de pistes à

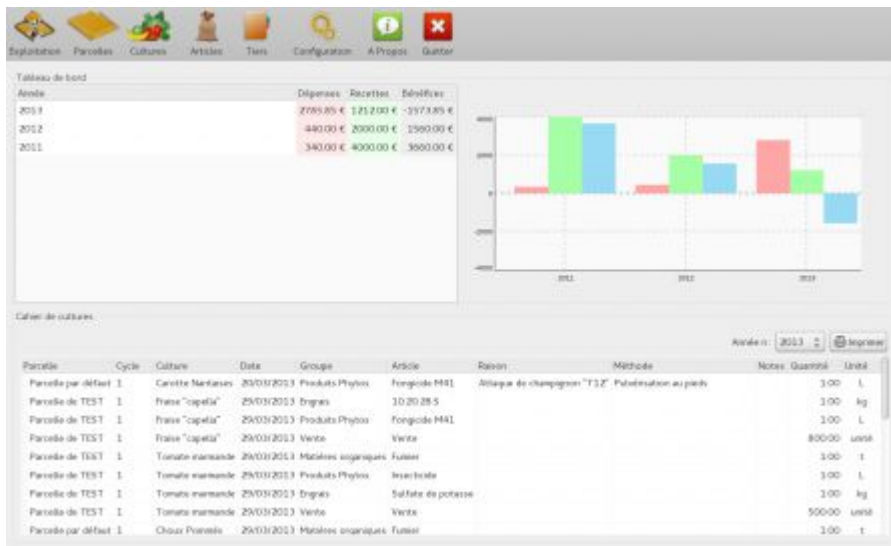
explorer pour l'améliorer. Dans le désordre :

- les statistiques économiques
- la gestion de l'élevage
- la gestion de la météo
- la gestion de rotation de cultures
- la traduction du logiciel

Pour mutualiser les coûts de développement, je pense essayer de faire financer les futures évolutions en passant par du crowdfunding et en particulier par la plateforme Openfunding qui est spécialisée dans le financement de logiciels libres.

Étant le seul développeur, il n'y a pas pour le moment de communauté autour de Agritux, juste quelques utilisateurs qui me font parfois des remontées par mail, bien qu'un bug tracker soit disponible.

Si d'autres développeurs sont intéressés pour m'aider à faire évoluer Agritux, ils seront accueillis à bras ouverts !



La Réunion, de par son éloignement avec la métropole, est-elle un terrain propice au développement du logiciel libre, ou des structures comme la tienne sont-elles complètement marginales ?

Je ne connais pas bien la situation du développement de logiciels libres en métropole, mais il me semble que la

Réunion est plus propice au développement de petits logiciels spécifiques créé par de petites structures. D'abord parce que les entreprises préfèrent généralement avoir à faire à des prestataires locaux et ensuite parce qu'il y a peu de grosses entreprises et donc peu d'intérêt pour de grosses sociétés d'édition de logiciel d'être présentes ici.

Le souci du coup, c'est que nous devons travailler avec plein de petites entreprises, très différentes les unes des autres, ce qui nous oblige à nous diversifier (ou même nous éparpiller dans mon cas ;)).

C'est pour cette raison qu'un groupement de prestataires de logiciels libres a été créé sur l'île. Il s'agit ici de fédérer nos compétences tout en restant indépendants et de proposer un site web répertoriant un maximum de prestations autour des logiciels libres à la Réunion. Ce groupement s'appelle Prestalibre et l'annuaire est disponible sur le site.

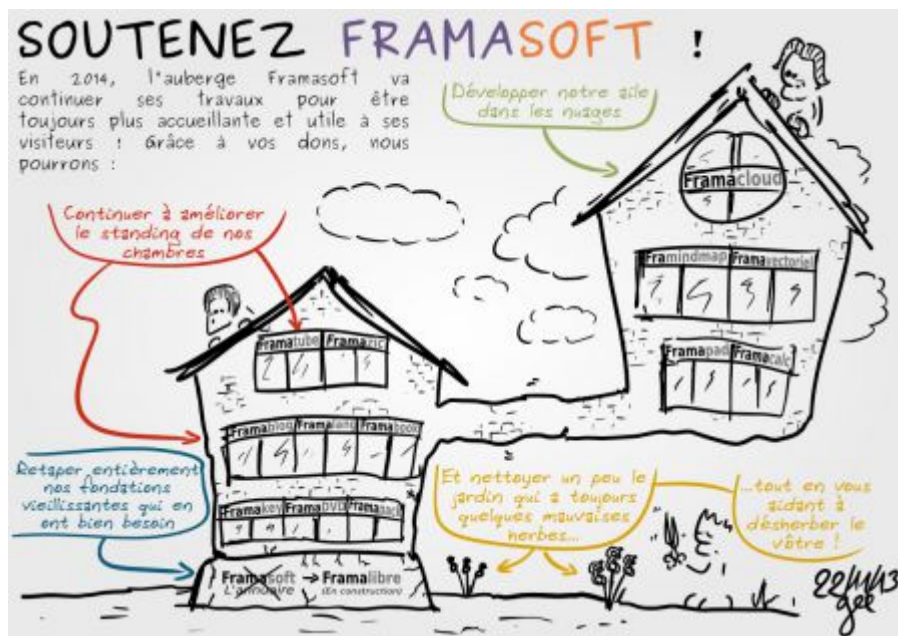
Un petit mot pour la fin ?

Concernant Agritux, toutes remontées de bugs, demandes, propositions, critiques (même mauvaises) sont les bienvenues. De même si des personnes sont intéressées pour participer au développement, à la traduction ou aux tests du logiciel, vous pouvez me contacter à *mail AT mithril.re*. Agritux a besoin de vous ;) !

Geektionerd : Soutenez

Framasoft !

Cliquer sur l'image pour un agrandissement.



Merci ☐

<http://soutenir.framasoft.org/>

Source :

- Framasoft lance sa campagne de soutien 2013 « moins de Google et plus de Libre » (Framablog)

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

Framasoft lance sa campagne

de soutien 2013 « moins de Google et plus de Libre »

Framasoft

La route est longue mais la voie est libre...



M'en fous, ahais pas pressé

« Le logiciel libre est plus important que jamais », affirmait il y a peu Richard Stallman sur le Framablog. Nous le pensons également.

Depuis 12 ans, Framasoft fait œuvre d'éducation populaire et agit en faveur de la promotion et diffusion de ce que l'on appelle désormais « le Libre ».

L'année écoulée fut une année bien remplie. Nous comptons désormais une vingtaine de projets déployés, regroupés en trois grandes catégories : logiciels libres, cultures libres et services libres.

Avec votre soutien, nous allons évidemment poursuivre le développement de nos projets liés directement à nos chers logiciels libres (un partenariat vient d'être contracté pour améliorer notre annuaire Framalibre, de nouvelles clés Framakey sont en préparation...) ainsi que ceux liés à la culture libre (de nombreux livres sont récemment sortis et d'autres arriveront sous peu). Mais nous comptons également mettre l'accent sur nos services libres qui ont connu un franc succès en 2013.

Cette campagne s'inscrit dans un contexte, celui du monopole des services web contre les besoins de choix et de liberté des individus. Il s'agit bien moins de montrer du doigt ou diaboliser des entreprises comme Google que d'alerter sur les phénomènes de concentration sur Internet qui captent nos applications et exploitent nos données^[1].

Alerter mais aussi et surtout continuer à travailler sur la maintenance et le déploiement de nos petites alternatives regroupées sous le nom global de « Framacloud ». En effet, Framapad, Framadate, Framacalc, Framindmap, Framavectoriel... sont autant de projets certes bien moins évolués qu'un *Google Docs* par exemple mais qui rendent leurs services et répondent à de réels besoins. Vous avez été très nombreux à les utiliser (et faire preuve de patience lorsque nos serveurs étaient en difficulté pour cause de trafic élevé).

Le challenge pour nous désormais c'est d'abord de stabiliser l'infrastructure technique et de participer avec vous à les

améliorer (ce qui signifie que nous allons de plus en plus souvent mettre les doigts dans le code). C'est également de faciliter la tâche de ceux qui souhaitent les installer sur leurs propres serveurs (participant à décentraliser le web). Enfin nous avons d'autres applications dans nos cartons qui pourraient venir s'adjoindre aux services déjà existants.

Google c'est dix milliards d'euros de chiffre d'affaire par trimestre et une trésorerie avoisinant les cinquante milliards^[2]. Chiche de proposer ensemble une alternative avec un budget représentant 1 à 2 minutes de leur CA soit 0,0004% de leur trésorerie !

L'association qui soutient le réseau et sa communauté de bénévoles compte aujourd'hui 3 permanents, financés presque exclusivement par vos dons (défiscalisables). Nous vous remercions pour votre attention et votre don éventuel.

<http://soutenir.framasoft.org/>

L'équipe Framasoft

PS1 : Vous trouverez notre CP ci-joint en bas de page.

PS2 : Ajoutons également que nous allons en profiter pour nous séparer nous-mêmes des traces de Google qui traînent sur le réseau (Publicité, Analytics...), histoire de montrer l'exemple et d'être cohérent. A fortiori si cette campagne rencontre adhésion.

Notes

[1] Grand merci à L.L. de Mars pour son dessin original de soutien que vous trouverez en format haute définition. Il est également disponible au format badge parmi d'autres anciennes illustrations dans le générateur de bannières. N'hésitez pas à le partager ☐

[2] Voir par exemple ce site qui calcule en temps réel les revenus de certaines multinationales.

Lettre ouverte d'une musicienne aveugle

Robert Douglass qui mène le projet Open Goldberg Variations a fait publier la lettre d'Eunah Choi ci-dessous sur Reddit.

Nous en avons parlé dans ce récent billet : L'un des plus beaux projets qui soit : libérer la musique tout en aidant les malvoyants.

Il reste deux jours pour atteindre la somme demandée sur Kickstarter. On croise les doigts...



Lettre ouverte d'une musicienne aveugle

Open letter from a blind musician

Eunah Choi – 6 novembre 2013 – Reddit

(Traduction : Asta, Peekmo, goofy, sinma, audionuma, Scailyna, barbaturc, Sphinx + anonymes)

Bonjour, je m'appelle Eunah Choi. J'ai contribué au projet Open WTC (*Well-Tempered Clavier*) et j'ai émis une demande pour faire une édition en braille des partitions de l'Open WTC pour les musiciens aveugles. Grâce à la générosité de tous les contributeurs Kickstarter, j'ai le plaisir d'annoncer que nous avons atteint avec succès les 30 000 \$ dont nous avons besoin initialement pour ce projet. Merci !

Mais nous avons encore une chose à finir avant que la levée de fonds ne se termine, le 8 novembre. Nous avons besoin d'atteindre au minimum 50 000 \$ afin de produire des partitions en braille pour les musiciens aveugles. Si nous n'y parvenons pas, le prochain pianiste aveugle sud-coréen n'aura d'autre choix que de faire ce fastidieux travail de copie manuelle à partir d'une fragile et ancienne partition en braille, à l'aide d'une ardoise et d'un stylet. Pour les musiciens voyants, recopier à la main une partition est seulement une chose démodée dont nous pouvons parler en en riant. Nous voyons des personnes recopier manuellement des partitions de musique dans des romans ou des films du XIXe siècle ou plus anciens encore. Et pourtant aujourd'hui, des malvoyants, dans le monde entier, ne peuvent obtenir la majorité des partitions dont ils ont besoin uniquement par le biais de cet antique, inefficace et long processus. Tout cela, au XXIe siècle !

C'est inacceptable, un point c'est tout. C'est ce à quoi une pénurie de partition ressemble. Or désormais, grâce à de nombreux ingénieurs et développeurs, nous disposons d'un format solide (MusicXML) et pouvons développer des logiciels

pour convertir 50 000 partitions MuseScore en braille. Tout ce dont nous avons besoin, c'est une preuve de la générosité des donateurs de la campagne.

Certains se demanderont : « on m'a dit qu'il y avait des bibliothèques de braille fournissant des partitions en braille pour les personnes aveugles. » Oui, il y a des bibliothèques brailles, mais l'offre NE PEUT satisfaire la demande, c'est à dire qu'il y a beaucoup, beaucoup plus de personnes aveugles qui ont besoin de partitions en braille que ces bibliothèques peuvent en satisfaire. Et à cause des graves limitations sur le partage de fichiers sous droits d'auteur en braille entre pays, inscrites dans les lois sur le copyright, les personnes aveugles en Corée du Sud ne sont même pas autorisées à s'inscrire auprès de services de bibliothèques dans les pays soit-disant développés comme les États-Unis, le Royaume Uni ou le Canada. Donc, quand je parle de pénurie à propos des partitions de musique, je ne suis pas en train d'exagérer.

Quand j'étais au lycée, je m'apitoyais souvent sur mon sort faute de pouvoir obtenir des partitions en braille sur le site américain du NLS. Le NLS ne permet qu'aux citoyens américains aveugles de s'inscrire et de créer un profil. Je fus automatiquement rejetée de cette inscription, simplement parce que je suis née en Corée du Sud et pas aux États-Unis. J'irai jusqu'à dire que cela représente une discrimination sur la nationalité et sur le handicap, créée de manière artificielle par des lois sur le copyright !

Certains diront que les aveugles ont souvent l'oreille parfaite et peuvent se contenter d'écouter des enregistrements pour ensuite s'entraîner afin de reproduire les sons le plus fidèlement possible. On peut également penser qu'il y a des vidéos YouTube ou des émissions télé qui présentent des enfants aveugles, jouant de la musique simplement en ayant écouté l'original. Il faut regarder la réalité en face : « pouvoir écouter ne signifie pas pouvoir lire ». Tout comme les enfants qui doivent apprendre à lire et à écrire pour

étudier et faire partie de la société, les musiciens aveugles ont besoin de partitions en braille pour pouvoir participer à la musique et jouer les morceaux qu'ils ont envie de jouer. Il est possible de découvrir une fraction de la musique qui vous plaît, juste en écoutant ; mais vous ne pourrez pas découvrir toutes les expressions musicales, les pensées et le processus d'écriture du compositeur juste en écoutant sa musique. Il FAUT des partitions en braille pour le faire ! Et aujourd'hui, moins de 1% de l'ensemble des partitions est disponible en version braille.

Est-ce que cela serait normal pour vous si votre enfant n'avait accès qu'à un très faible pourcentage des livres, ceux en braille ? Nous DEVONS corriger cela ! Nous POUVONS commencer à libérer toutes nos partitions du domaine public et les donner aux musiciens non-voyants dans le monde entier ! Mais, seulement si nous récoltons 50 000 \$ (~37 000€) ! Et seulement si nos soutiens diffusent et propagent le message ! S'il vous plaît, essayez de penser à ceux que vous aimez et qui sont aveugles ! Ils méritent de participer à notre merveilleux héritage musical comme n'importe qui d'autre. Nous devons leur donner des partitions en braille faites pour le XXIe siècle !

À travers l'histoire, les aveugles ont trop longtemps chanté sur des accords mineurs. Il est temps de sécher nos larmes et d'offrir aux musiciens non-voyants une fin heureuse, un accord majeur, avec ces 50 000 partitions du domaine public.

Cordialement,
Eunah Choi

Pouhiou vient écrire chez vous : 1 mois, 1 roman, 1 sac à dos !

Démarche originale (et sociale) de Pouhiou, membre émérite et hyperactif de Framasoft.

Il se propose en effet de venir écrire le tome 3 du *Cycle des NoéNautés* chez vous, durant tout le mois de novembre. Transformant du même coup votre maison en résidence d'artiste improvisée ☐

Vous en êtes ?



J'irai écrire chez vous : 1 mois, 1 roman, 1 sac à dos.

J'ai déjà parlé sur mon blog du NaNoWriMo. Chaque année en novembre, une foultitude d'internautes se lancent en chœur dans un défi dingue et personnel : écrire un roman. Chacun-e a pour but son histoire de 50 000 mots minimum entre le 1er et le 30 du mois. C'est d'ailleurs ce qui m'a inspiré cette règle d'un épisode par jour du lundi au vendredi pendant 4 mois...

Mon défi : écrire le livre III en novembre

Je savais déjà que le livre III des NoéNautés allait bousculer les codes. Je ne vais pas l'écrire en direct. Il ne va pas paraître épisode par épisode, mais chapitre par chapitre. J'ai même envie qu'il paraisse au fur et à mesure que tu t'y intéresses (d'ailleurs si tu es dev php, on a besoin de ton aide pour créer un petit outil qui pourrait bien révolutionner les internetz. Nom de code : Framajauge !) J'ai su tout ça durant ces six derniers mois, mais je ne l'ai pas écrit : j'ai bossé. Un mi-temps « malheureusement » trop intéressant : il a capté mon temps de cerveau disponible.

Novembre 2013 : je me déconnecte de ma vie et je l'écris

C'est Ploum qui a fini par m'y inciter. Cet auteur dont je découvre des facettes redoutables (sa série Printeurs alterne entre le cyber-punk délicieusement paranoïaque et l'anticipation déshumanisée trash et gore... un régal !) échange avec moi, en privé, sur l'intérêt de s'imposer des contraintes d'écriture. Puis sur son envie de faire un NaNoWriMo cette année. Vous pouvez d'ailleurs le soutenir tout au long de novembre dans sa démarche en la découvrant ici ! Bref : le mec m'a donné grave envie, alors en vilain copieur des internetz, je me suis dit : et pourquoi je m'y mettrais pas, moi aussi ?

Le libre est un échange, le livre est un échange.

J'ai passé un mois d'octobre sur les routes des Villes en Biens Communs, à faire des conférences sur la culture libre, à animer des ateliers d'écriture collaborative. J'ai distribué des #Smartarded rendus gratuits par mes lecteurs dans nombre de villes et d'évènements. A Rennes j'ai rencontré des libristes, puis j'ai débattu sur les cultures et les contes LGBT. A Toulouse j'ai expliqué ma démarche de Commoner, et nos besoins pour mener à bien la Framajauge. A Bolbec j'ai débattu avec un auteur qui souhaite qu'on ne touche pas à ses livres et qu'on les paie coûte que coûte. A Paris, j'ai assisté à une

copyparty en bibliothèque avant d'aller signer des romans dans la librairie de Bookynette...

J'ai eu envie de poursuivre ces rencontres, d'aller plus loin dans l'échange.

Et pendant tout ce temps, cette idée de NaNoWriMo qui me trottait dans la tête... Jusqu'à ce que la connexion se fasse : et si j'allais écrire ce roman chez les gens ? Je le sais : me déconnecter de ma bulle, de ma colloc' avec mes potes, ma famille, mes habitudes, etc. – c'est un très bon moyen d'être efficace ! C'est comme ça que j'ai écrit tout Tocante, que je me suis lancé dans #Smartarded ou que j'ai achevé #MonOrchide... Sans compter qu'en vivant un mois chez les gens, ça amortirait les dépenses sur mes assedics de mi-temps de smicard... Ben oui : faire le choix de ne plus bosser pour écrire, c'est aussi faire le choix de l'indigence ^^ !

Résidence d'artiste improvisée : héberge un Pouhiou !

Voilà comment m'est venue cette idée du « J'irai écrire chez vous ». Je vais donc partir un mois en sac à dos, un mois divisé en 10 lieux, à écrire un peu partout en France... En commençant par Paris, puisque je participerai (avec plein de membres de Framasoft et de SavoirsCom1) à la journée d'étude sur le Domaine Public à l'Assemblée Nationale. De plus, il y aura un passage obligé par Toulouse, vu que le 22-23 novembre je fais une conférence et un atelier (et j'aiderai à tenir le stand Framasoft) au Capitole du Libre <http://2013.capitolelibre.org/programme.html>. Et on terminera à Lyon (avec là aussi un atelier d'écriture collaborative). Alors si tu veux héberger un Pouhiou, c'est simple... il te faut :

- Un canapé pour 3 nuits chez toi (j'ai déjà le sac de couchage)
- Une place à ta table (même que je mange plus d'animaux

morts, donc je suis super économe)

- Un peu de ton wifi (j'écris toujours sur une tablette, donc il me faut de bonnes ondes)
- Ne pas avoir peur de me laisser seul, parfois (j'aurai pas le temps de jouer avec des allumettes, je vais écrire ^^)
- Aller t'inscrire sur le framadate puis me contacter sur les réseaux (Pouhiou) ou par email chez framasoftware point org.

Et si tu veux participer autrement qu'en m'hébergeant, tu peux...

- Aller lire, télécharger et diffuser les 2 premiers romans.
- Les promouvoir sur ton blog, ton forum, tes réseaux...
- Acheter les versions papier (même que je touche des sous dessus)
<http://eventelibre.org/catalog/par-type-de-produit/livres>
- Flattr-er mes articles sur noenaute.fr (convertissez les gens à Flattr, ça marche !)
- Venir aider sur Framabook (surtout si connais l'édition, le graphisme, la diffusion ou les ebooks)
- Venir aider sur la framajauge (surtout si tu développes en php)

Suis mes aventures pendant la prochaine Campagne Framasoftware

Framasoftware héberge mes sites web (et m'aide grandement techniquement) en plus d'éditer mes romans (je donne du grain à moudre à nombre de correcteurices et codeuses...) Framasoftware défend nombre de projets du libre, dans le logiciel comme dans la culture, avec pour but de le rendre accessible à la « famille Michu ». Je suis très heureux d'aller battre la campagne pendant la campagne de financement de cette association (dont le top départ aura lieu en novembre

également), que j'aime et dont je suis un membre actif. Tu as remarqué que je n'ai pas fait d'appel aux dons pour cette aventure... Y'a pourtant un bouton de don paypal sur mon blog, mais si tu veux donner des sous, ce serait cool que tu les donnes à Framasoft.

Soutenir Framasoft

Du coup, tu pourras suivre mes aventures de novembre sur le Framablog. J'y rendrai compte des rencontres et de mes avancées, sans aucun spoiler. Je tweeterai régulièrement le nombre de mots que j'ai atteint, et @Framasoft reprendra l'info... Parce que sincèrement, toute cette aventure, toutes ces rencontres, tous ces échanges et toutes ces histoires n'auraient pas été possibles si je n'avais pas rencontré une bande de grand malades qui se défoncent pour que de tels projets aient une chance d'être hébergés, édités, vus et reconnus. Et si tu veux me donner aussi à moi, vraiment : inscris-toi sur flatrr et viens offrir une reconnaissance financière aux gens qui œuvrent sur le Net.

Allez hop, j'ai un sac à dos et un roman à préparer !

Au Plaisir,

Pouhiou.



L'un des plus beaux projets qui soit : libérer la musique tout en aidant les malvoyants

Robert Douglas et sa femme pianiste Kimiko Ishizaka sont à l'initiative d'un magnifique projet : libérer la musique classique pour la mettre directement dans le domaine public (enregistrements et partitions).

En effet, même si les auteurs sont généralement depuis longtemps dans le domaine public, les enregistrements eux ne le sont pas et sont soumis au strict copyright (idem pour les partitions qui appartiennent à leurs éditeurs).

Je vous invite à parcourir l'article Wikipédia Open Goldberg Variations pour en savoir plus. Une première campagne a été menée avec succès en 2012 pour y enregistrer les Variations Goldberg de Johann Sebastian Bach. Et **le résultat est là** : des enregistrement (en haute qualité et pas seulement en mp3) et des partitions mis à la disposition de tous.

On notera que cette campagne a été financée par crowdfunding (financement participatif). Nous sommes de plus en plus nombreux à adhérer à cette idée : payer une fois pour que ce soit directement mis dans le pot des biens communs.

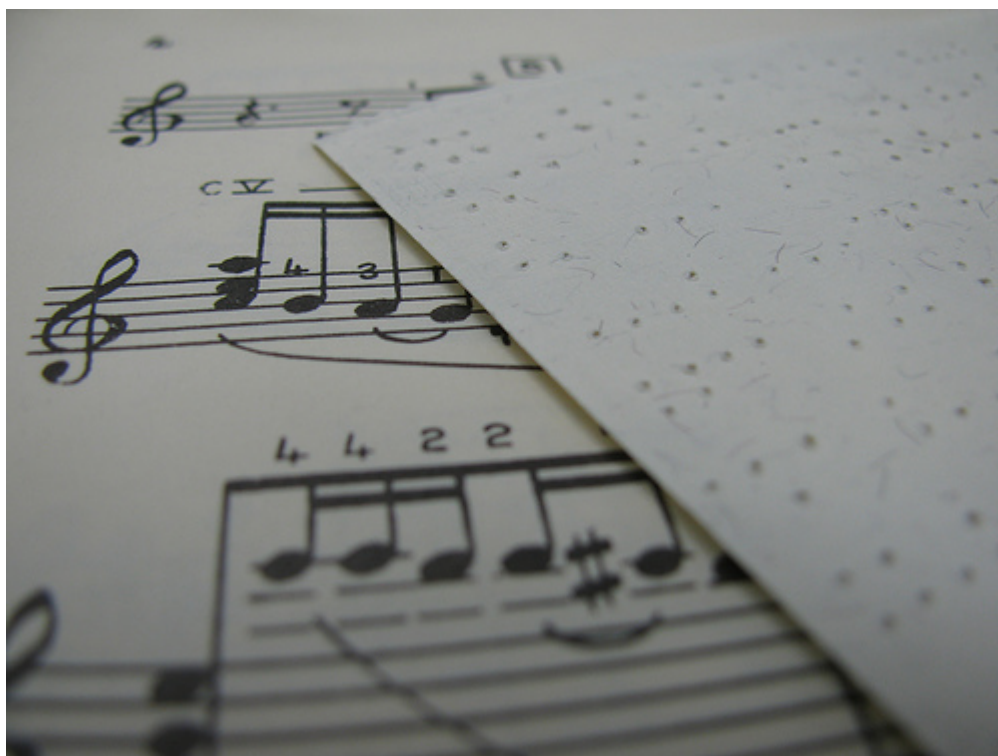
Si vous voulez écouter Kimiko Ishizaka jouer du Bach, je vous invite à voir cette vidéo YouTube réalisée cet été lors du festival OHM. Détente garantie...

Or une seconde campagne vient de démarrer, toujours sur le même modèle et toujours Bach : l'enregistrement du Clavier bien tempéré. Cette campagne s'appelle subtilement **Ba@h to**

Bach

Cette campagne est elle aussi déjà couronnée de succès puisque la somme (non négligeable) à atteindre vient d'être dépassée. Mais le projet veut aller plus loin. en direction de l'accessibilité et des malvoyants, et ce grâce aux logiciels libres. Il nous explique cela ci-dessous et vous invite à continuer à participer financièrement à la campagne si vous jugez que cela le mérite.

Ce projet exemplaire a tout notre soutien et démontre une fois de plus qu'ensemble nous pouvons déplacer des montagnes et agir pour un monde meilleur...



Faire de la musique libre sur KickStarter et doubler le nombre de partitions pour aveugles

Kickstarting open source music and doubling the number of scores for the blind

Robert Douglass – 14 octobre 2013 – *OpenSource.com*
(Traduction : Penguin, Isammoc, Scailyna + anonymes)

La sérendipité m'a été un jour décrite comme le fait de chercher une aiguille dans une meule de foin et de trouver la fille du fermier. Dans le cas du projet *Open Well-Tempered Clavier* (NdT: la libération du Clavier bien tempéré de Bach), cela fut plutôt : essayer de faire une version open source de la musique de Bach, et découvrir que les musiciens aveugles affrontaient un manque critique de partitions en braille disponibles pour leurs études. Or, contrairement aux deux siècles précédents, on peut désormais faire quelque chose pour résoudre ce problème, en utilisant les logiciels libres.

Faire de la musique libre avec des outils libres tels que MuseScore est le but premier du projet *Open Well-Tempered Clavier*, et c'est ce qui a attiré Eunah Choi, une professeur en Corée du Sud, à devenir un backer (souscripteur) sur Kickstarter. Cela a conduit à une discussion informelle par e-mail assorties de questions triviales « Êtes-vous une pianiste ? » et « Faites-vous des études dans la musique ? ».

La réponse qu'Eunah nous a envoyée est déchirante. Elle a enregistré un message vidéo de l'email que vous pouvez voir ci-dessous, mais en résumé, elle est malvoyante, et il n'y a pas assez de partitions en braille pour constituer une étude sérieuse du piano. Au bout du compte, elle a abandonné la mort dans l'âme son rêve de devenir une pianiste professionnelle.

- > La vidéo au format webm
- > Le fichier de sous-titres

Cette révélation a été très perturbante pour moi et pour l'équipe de MuseScore. Nous avons prévu de rendre la musique accessible et nous avons manifestement échoué pour le groupe de personnes qui en avait le plus besoin.

Nous nous sommes donc demandés : « Est-ce que cela peut être arrangé ? » La réponse à cette question est très clairement « Oui » ! MuseScore a depuis longtemps adopté des standards libres, comme MusicXML, et il y a les bibliothèques libres, Freedots et music21, qui tentent de convertir MusicXML en braille, et qui sont adaptés à la lecture sur des appareils comme ceux qu'Enuah utilise dans ces vidéos. Mais ces deux bibliothèques ne sont pas terminées et nécessitent plus de développement.

Armé de cette nouvelle information, le projet *Open Well-Tempered Clavier* a élargi sa mission et défini de nouveaux objectifs sur Kickstarter. En supposant qu'il aura un financement suffisant, l'équipe ne proposera pas seulement des partitions et des partitions du *Clavier bien tempéré* de Bach dans le domaine public (le but initial), mais aussi une version en braille. Puis nous créerons une version en braille des Variations Goldberg de Bach, qui a été publiée en 2012. Grâce à ces efforts, il nous sera possible de créer un service web accessible et libre pour automatiser la chaîne de conversion de partitions MuseScore et MusicXML en braille et de convertir automatiquement plus de 50 000 partitions de la bibliothèque MuseScore.com.

Étant donné qu'il existe à l'heure actuelle moins de 20 000 titres disponibles en braille, l'ajout de 50 000 titres supplémentaires serait véritablement significatif. Abaisser la barrière de la conversion pour les partitions numériques, et fournir les outils sous la forme de logiciel libre, garantit que ce nombre va continuer de croître.

C'est la responsabilité des voyants de fournir des copies de nos trésors culturels dans des formats pouvant être lus par les aveugles et les malvoyants. Les logiciels libres nous aideront à réaliser ce devoir.

» ***Pour participer à la campagne du projet***

Participons au financement d'une fonctionnalité de GIMP !

Jehan est un contributeur actif de l'excellent logiciel libre d'édition et de retouche d'image GIMP. Il se propose ici de développer la fonctionnalité « peinture en miroir » et s'en explique (fort bien) ci-dessous.

Il ne demande pas la lune mais quelques deux mille euros. Parce qu'il a besoin de temps et que le temps c'est souvent de l'argent.

Non, logiciel libre ne veut pas dire gratuit, et comme le rappelle François Elie, le logiciel libre est gratuit une fois fois qu'il a été payé (en temps et/ou en argent). L'avantage ici c'est qu'on le paye une seule fois et qu'il s'en va direct dans le pot commun.

L'occasion également de mettre en avant le projet (français) Open Funding, nouvelle et prometteuse plateforme de financement participatif du logiciel libre.



Proposition de Financement Participatif de Peinture Symétrique dans GIMP

Jehan – 16 septembre 2013

URL d'origine du document

Salut à tous,

comme vous vous en souvenez peut-être, je suis un des développeurs de GIMP. Je propose ce jour de co-financer une fonctionnalité qui m'intéresse, et qui intéresse apparemment d'autres personnes, d'après ce que j'ai pu voir: la peinture en miroir (ou plus largement « symétrique »).

Introduction

Sur la liste de diffusion de GIMP et ailleurs, j'ai vu plusieurs personnes demandant du financement collaboratif pour améliorer GIMP. J'ai donc décidé d'appliquer l'idée et de tester la viabilité du financement collaboratif pour améliorer du Logiciel Libre.

Notez que je suis un développeur avec un bon passif et partie de l'équipe principale du programme. Cela signifie qu'en cas de financement, j'implémenterai la fonctionnalité complète et m'arrangerai pour qu'elle soit intégrée dans le logiciel final. Ce ne sera donc pas un énième fork qui disparaîtra dans

quelques années, mais une fonctionnalité faite pour durer.

La Fonctionnalité

Proposition

Implémentation d'une fonctionnalité de peinture en symétrie/miroir instantanée dans GIMP.

Description

GIMP est l'un des principaux outils de traitement d'image multi-usage et multi-platerforme (Windows, OSX, Linux, BSD...). Pour la peinture en particulier, certaines fonctionnalités manquent. L'une d'elles est de pouvoir dessiner en symétrie instantanée.

À l'heure actuelle, les seules possibilités sont soit de dessiner des formes très simples, soit d'utiliser des filtres ou plug-in après coup, soit de dupliquer puis retourner les calques. Toutes sont de loin moins pratiques que de pouvoir dessiner et voir son dessin apparaître en miroir en temps réel.

Usage

J'ai rencontré au moins un artiste qui utilisait un mode de miroir vertical dans un autre programme pour rapidement conceptualiser des personnages, lors des premières étapes du design de personnages, période pendant laquelle le temps vaut plus que l'art. Je peux aussi aisément imaginer que cela simplifiera la création de designs symétriques complexes (logo, etc.).

Et probablement de nombreux autres usages. Par exemple, jetez un œil au dessin original dans la vidéo ci-dessous. La dessinatrice, Aryeom Han, a testé ma première (instable et encore loin de la perfection) implémentation pour dessiner la réflexion d'un lac, ensuite redimensionnée, puis ajout de gradient et utilisation du nouvel outil warp pour donner un

effet liquide.

Implémentation

Idée 1 Ma dernière implémentation de test implémentait la symétrie comme une option d'outil de peinture. Néanmoins je prévois de tester d'autres implémentations en même temps. Par exemple lier les axes de symétrie à l'image pourrait être une implémentation plus appropriée pour un travail de longue durée. Le design final n'est pas encore fixe.

Idée 2 Il doit y avoir des raccourcis pour rapidement activer/désactiver les symétries.

Idée 3 L'idée de base est d'avoir au moins 3 modes de symétries (horizontale, verticale, centrale) à utiliser ensemble ou séparément. Évidemment en allant plus loin, on devrait pouvoir faire faire des rotations sur les axes pour avoir une rotation d'angle arbitraire. Je n'implémenterai peut-être pas cette option avancée (à moins que le financement ait un succès phénoménal), mais si possible j'essaierai de rendre le système suffisamment générique pour être plus tard étendu et permettre la rotation des axes dans le futur.

Idée 4 Les axes/centres de symétrie doivent pouvoir être rendus visibles ou invisibles.

Idée 5 Les axes/centres de symétrie doivent pouvoir être déplaçables sur le canvas par simple drag'n drop, de manière similaires aux guides. J'ai une implémentation en cours, comme vu dans la vidéo et les photos d'écran. Mais le gros du travail pour rendre la fonctionnalité solide n'a pas encore débuté.

Ce à quoi s'attendre

- J'écouterai les commentaires.

- Le design peut évoluer pendant le développement. Je ne peux promettre **exactement** la forme finale car cela nécessite aussi discussion et approbation de mes pairs de l'équipe de GIMP. Je ne suis pas seul à décider.
- Puisqu'il s'agit d'une toute nouvelle fonctionnalité, elle sortira avec GIMP 2.10 (pas de date de sortie encore), voire même plus tard si ce projet ne peut être financé correctement, ou toute autre raison hors de mon contrôle. Néanmoins dès que les patchs seront prêts, quiconque pourra compiler le projet lui-même à partir de la branche de développement. Notez aussi que si certains attendent vraiment cette fonctionnalité impatientement et si j'ai obtenu un financement exceptionnel, j'essaierai de proposer des binaires à télécharger.
- En fonction du succès du financement, s'il dépasse mes espérances, j'implémenterai éventuellement des options plus avancées de la fonctionnalité (comme le fait de pouvoir faire une rotation des axes de symétrie, etc.).
- Je donnerai des nouvelles de l'avancée sur la page de nouvelles du Studio Girin, c'est à dire ce même site web.

À Mon Propos

Je suis un développeur de GIMP, indépendant, et travaillant dernièrement beaucoup avec une dessinatrice. J'ai participé aux deux dernières versions de correction de bug de GIMP (2.8.4 et 2.8.6) et suis une part active de la prochaine sortie majeure (2.10). Vous pouvez avoir une idée de mon activité dans le logiciel Libre sur Ohloh et sur le suivi de ticket de GNOME.

Liste non-exhaustive de fonctionnalités et corrections déjà intégrées dans GIMP :

- support du XDG dans GIMP (fichiers de configurations dans \$XDG_CONFIG_HOME) sur Linux ;
- configuration dans le « Roaming Application Data

- folder » (répertoire utilisateur) sur Windows ;
- support du standard de gestion des miniatures (Freedesktop's Thumbnail Management Standard) ;
- plusieurs améliorations de l'interface et corrections de bugs ;
- plusieurs corrections de crashes sévères (en particulier le crash quand vous déconnectiez votre tablette graphique ! À partir de GTK+ 2.24.19, vous n'aurez plus à vous en soucier !) ;
- amélioration de la liste de langages pour localisation (les noms de langages sont self-traduits) ;
- déjà plusieurs améliorations du plugin « Animation Playback » (scroll, zoom, refresh, sélection de la disposition des frames, pas en arrière, raccourcis...) ;
- encore plus de travail-en-cours sur le plugin « Animation Playback » (dont je suis maintenant mainteneur) afin d'en faire un outil indispensable aux animateurs 2D ;
- etc.

Je contribue aussi sur d'autres projets divers comme vous pouvez le voir sur la page Ohloh (pas tout n'y est listé, en particulier pour les projets qui utilisent encore CVS ou svn, qui perdent donc la paternité des patches. Par exemple Blender, etc.).

Et Après ?

Si j'obtiens un financement, je proposerai d'autres fonctionnalités, pour GIMP principalement, mais probablement aussi pour d'autres logiciels que j'utilise. Je travaille actuellement en indépendant, et avoir la communauté des Logiciels Libres et OpenSource comme boss serait un job idéal. J'adorerais travail pour vivre sur des Logiciels Libres et faire du monde un endroit bien à vivre. Pas vous ?

Donc même s'il ne s'agit pas forcément de votre fonctionnalité préférée, je dirais que vous pouvez tout de même y gagner en

finançant, si cela me fait continuer à travailler sur des fonctionnalités avancées de GIMP, peut-être même à temps-plein dans le futur, qui sait ? Bien sûr, je prévois de continuer à améliorer GIMP même sans financement, mais il y a des limites à ce qu'il est possible de faire quand on a besoin de vivre par ailleurs.

Une liste possible, non-exhaustive encore, de fonctionnalités qui m'intéressent, et que je pourrais éventuellement proposer dans de futurs projets de financement collaboratifs, est par exemple: faire du plug-in « animation-playback » un outil indispensable pour les créateurs d'animation, les macros, unlimited-sized layers, les images extérieures « liées » comme calques (proche du concept de Smart Object, mais encore plus proche des objets liés de Bender, ce qui est à mon avis bien plus puissant), édition non-destructive, sélection de plusieurs calques pour des modifications de masse, améliorations des options d'export (par exemple redimensionner à l'export sans toucher l'original), et bien plus.

Notez aussi que si cela fonctionne, ce serait aussi un bon précédent pour d'autres développeurs qui pourraient aussi penser à travailler ainsi et améliorer GIMP (et d'autres logiciels Libres et OpenSource). Je pense que c'est gagnant-gagnant ! ☐

Pour conclure, sachez que je ne travaille pas seulement **sur** GIMP, mais aussi **avec** GIMP, ou en particulier avec la dessinatrice talentueuse qui a dessiné le « lapin près d'un lac » dans la vidéo, et nous prévoyons de produire des BDs et des animations, le tout avec des Logiciels Libres et sous des licences d'Art Libre (comme CC by-sa). Donc en me finançant, vous financez aussi l'Art Libre. Juste au cas où vous ayez besoin de plus d'encouragement ! ☐

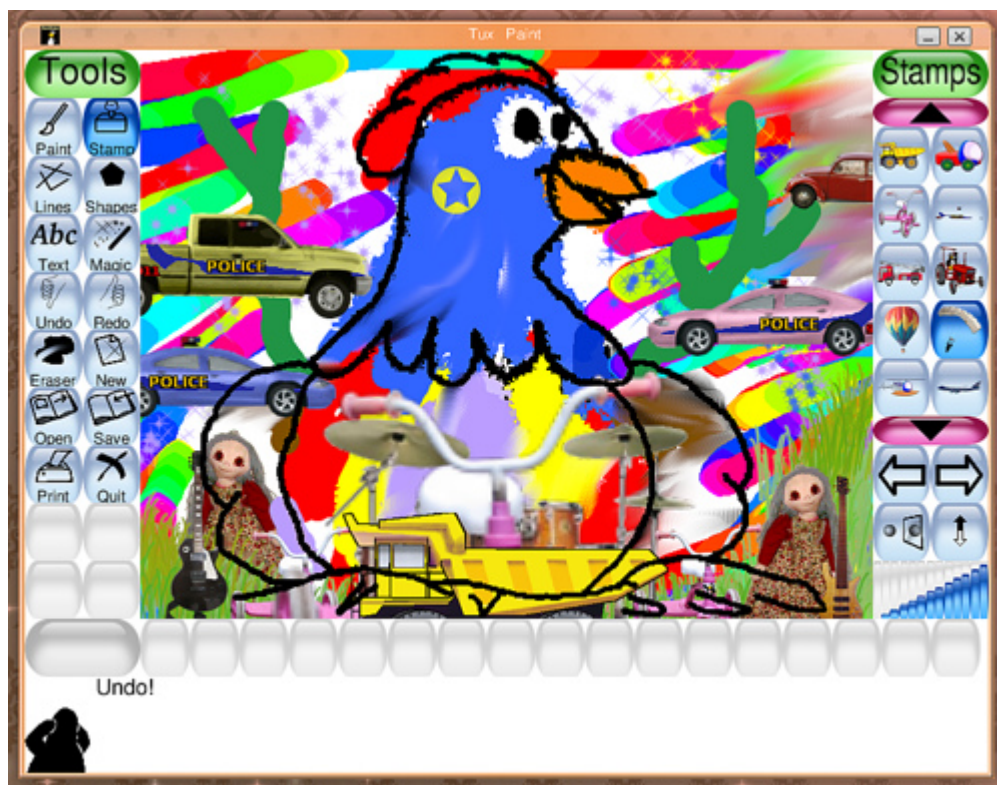
Vous n'avez pas encore cliqué sur le lien ?

Co-financez la Peinture en Symétrie dans GIMP !

Tux Paint, interview du créateur du célèbre logiciel libre de dessin pour enfants

C'est la rentrée !

L'occasion de mettre en avant Tux Paint, l'un des meilleurs logiciels (évidemment libre) de dessin à destination des petits, mais aussi des grands ☐



Tux Paint en appelle à l'aide

Desperate times call for Tux Paint

Jen Wike – 25 juin 2013 – OpenSource.com

(Traduction : Antoine, Shanx, Asta)

Bill Kendrick a codé Tux Paint en seulement quelques jours. Un ami lui avait demandé pourquoi il n'existait pas un programme de dessin pour enfants libre et gratuit, comme GIMP. Bill fit un grand sourire, parce que beaucoup d'adultes ont des difficultés à apprendre à utiliser GIMP, alors que les enfants en ont beaucoup moins. Il répondit : « Je peux probablement créer quelque chose. »

C'était il y a 11 ans (la première bêta a été publiée en juin 2002). Aujourd'hui, Tux Paint est largement utilisé à travers le monde, dans les maisons, à des goûters d'enfants, et plus évidemment dans les écoles en général et celles plus défavorisées en particulier.

Une nouvelle étude publiée cette année et menée par le Conseil des Relations Étrangères rapporte que les États-Unis ont perdus 10 places ces 30 dernières années dans le classement du taux d'élèves diplômés sortant des collèges et universités. « Le véritable fléau du système d'éducation étasunien, et sa plus grande faiblesse compétitive, est le profond écart entre les groupes socio-culturels. Les étudiants riches réussissent mieux, et l'influence de la situation sociale parentale est plus forte aux États-Unis que nulle part ailleurs dans le monde développé. » affirme ainsi Rebecca Strauss, directrice associée des publications *CFR'S Renewing America*.

Tux Paint est un programme simple avec de profondes implications car il est libre, gratuit et facile à utiliser. Récemment, un enseignant d'une école située dans une région défavorisée a utilisé le programme de crowdfunding EdBacker pour mettre sur pied un cours estival de remise à niveau en utilisant Tux Paint. Brenda Muench rappelle qu'avant Tux Paint, elle n'a jamais rencontré, au cours de ses 16 années d'enseignement à l'école élémentaire d'Iroquois West, de logiciels de dessin véritablement adaptés pour les enfants .

Les fonds publics devenant plus rares, Bill a remarqué que les systèmes scolaires sont désormais plus souples et favorables

que par le passé lorsqu'il s'agit d'utiliser ce genre de logiciel. Et les éducateurs du monde entier discutent les uns avec les autres des ressources qu'ils utilisent se passant volontiers les bons tuyaux.

Entretien avec Bill Kendrick

Comment avez-vous créé Tux Paint ?

J'ai opté pour la bibliothèque Simple DirectMedia Layer (libSDL), que j'avais déjà utilisée pour la conception de mes jeux au cours des 2-3 années précédentes (avant cela, j'avais connu des difficultés avec Xlib), et basée sur une combinaison de limitations et capacités qui a bien fonctionné : une seule fenêtre (qui garde la simplicité) et la possibilité d'utiliser le plein écran (ce qui contribue à empêcher les enfants de faire autre chose et des bêtises sur le bureau).

Un autre avantage était que Tux Paint pouvait être facilement porté vers Windows, Mac OS X et d'autres plateformes, et c'est exactement ce qui est arrivé. Je n'imaginai pas que je pouvais avoir un impact pour ces plateformes, étant donné qu'il existait déjà un grand nombre de programmes pour enfants, notamment le populaire et ancien (depuis les premiers jours de Mac) Kid Pix. Ce que je n'avais pas vu tout de suite c'est que, comme Tux Paint est libre, il est devenu une alternative peu chère (comprendre : gratuite) aux applications commerciales pour toutes les plateformes, et non pas que pour GNU/Linux. Cela s'est avéré très pratique pour les écoles, dont nous connaissons tous les problèmes actuels de financement.

Pourquoi l'interface est-elle facile d'utilisation pour les enfants de la maternelle jusqu'au primaire ?

Il y a une variété de choses que j'ai appliquées pour garder une interface simple d'utilisation :

- de gros boutons qui ne disparaissent pas, même si vous

- ne les utilisez pas ;
- toutes les actions ont une icône, ainsi qu'un texte descriptif ;
- Tux le Pengouin fournit quelques indices, infos et états en bas de la fenêtre ;
- des effets sonores, qui ne sont pas juste amusants, mais qui fournissent un feedback ;
- un seul type de pop-up de dialogue, avec seulement deux options (ex. « Oui, imprimer mon dessin », « Non, retour »)
- pas de défilement.

La raison pour laquelle Tux Paint ne vous demande pas : « Quelle taille pour votre dessin ? » est que lorsque les enfants s'asseyent avec un morceau de papier pour dessiner, ils ne commencent pas par le couper à la bonne taille. La plupart du temps, ils se contentent de commencer, et si vous leur demandez de décider quelle taille de papier ils souhaitent avant de commencer à dessiner, ils vont se fâcher et vous dire que vous ne les laissez pas dessiner !

Des effets sonores amusants et une mascotte dessinée sont importants et motivants pour les enfants, mais est-ce que les adultes utilisent Tux Paint ?

Oui, j'ai eu certaines suggestions comme quoi on l'utiliserait davantage s'il y avait un moyen de désactiver le manchot Tux. Je comprends à quel point les logiciels pour enfants peuvent parfois être énervants, c'est pourquoi j'ai créé une option « couper le son » dès le premier jour.

Quelles belles histoires à nous raconter ?

Un hôpital pour enfants a mis en place une sorte de borne d'arcade utilisant Tux Paint avec des contrôleurs spéciaux (plutôt qu'une souris).

Des élèves de CP ont utilisé la vidéo-conférence et des screencasts pour apprendre aux enfants de maternelle d'une

autre école comment utiliser Tux Paint. Ces mêmes écoles utilisent aussi Tux Paint pour créer ensemble des images à partir des histoires sur lesquelles les enfants travaillent. Ils font ensuite des vidéos en intégrant ces histoires.

J'ai mis en ligne les textes de présentation de ces histoires et d'autres travaux pour encourager d'autres éducateurs à essayer et utiliser Tux Paint : « Oui, ce truc fou, libre et gratuit est génial pour les écoles ! » Bien sûr, une décennie plus tard, ce n'est plus la même bataille que d'expliquer ce qu'est le logiciel libre et quels sont ses avantages, ce qui est excellent.

Est-ce que les éducateurs utilisent Tux Paint en dehors des arts plastiques ?

Oui, tout à fait, et c'est exactement ce que j'imaginais.

Je n'ai pas créé Tux Paint pour qu'il soit uniquement utilisé en cours de dessin. Je l'ai créé pour être un outil, comme une feuille de papier et un crayon. Certaines écoles réalisent donc des vidéos à partir de contes racontés. D'autres l'utilisent en mathématiques pour apprendre à compter.

Ironie du sort, ces jours-ci, après avoir vu des choses comme M. Crayon sauve Doodleburg sur le Leapster Explorer de mon fils (qui, en passant, tourne sous Linux !), je commence à penser que Tux Paint nécessite des fonctionnalités supplémentaires pour aider à enseigner les concepts de l'art et de la couleur.

Comment les enseignants, l'administration scolaire, les parents et les contributeurs intéressés peuvent s'investir dans Tux Paint ?

Par exemple, envoyez un message à Bill pour contribuer à Tux Paint sur Android.

Il y a une liste de diffusion pour les utilisateurs (parents,

enseignants, etc.) et une page Facebook, mais il y a assez peu d'activité en général car Tux Paint est vraiment facile d'utilisation et tourne sur un large panel de plateformes.

Nous avons besoin d'aide :

- chasse aux bogues ;
- test d'assurance qualité ;
- traductions ;
- œuvres d'art ;
- idées d'amélioration ;
- documentation ;
- cursus scolaire ;
- faire passer le mot ;
- portage vers d'autres plateformes.

Crédit photo : HeyGabe (Creative Commons By-Sa)