

Créer, animer et maintenir une communauté autour d'un projet de développement logiciel (T2)

Ce thème s'adresse aux débutants, aux non informaticiens, mais aussi aux personnes confirmées dans le domaine.

L'après midi du 4 septembre est consacré à comment créer et animer une communauté : grâce aux retours d'expériences d'intervenants reconnus dans le milieu open source - communautés de chercheurs (équipe de recherche Inria ARLES), de développeurs (Gephi Consortium, SYSEFA), d'entreprises (Nuxeo et HP) et d'associations (AFUP, GTLL) - nous discuterons des méthodologies et des outils permettant de créer et de faire vivre une communauté autour d'un projet logiciel. Nous aborderons aussi la gestion de projet de type ANR et Européen grâce au retour d'expérience de l'équipe de recherche ARLES.

Le 5 septembre au matin, nous pratiquerons en détails les méthodes vues la veille et nous aborderons plusieurs manières de promouvoir l'existence de son logiciel. Lors de cet atelier nous pratiquerons différents outils de promotion tels que Twitter, Identi.ca, etc. Nous regarderons aussi comment construire son propre site web, quels outils et quelles informations doivent apparaître. Sophie Mahéo (community manager – primé - pour l'université Paris 8 et INRIA) sera présente pour vous donner conseils et bonnes pratiques. Si vous pensez que faire de la promo, jouer avec Twitter et autres outils Web 2.0 est inutile-infantile, alors ne ratez pas cet atelier : nous vous montrerons une autre manière (adapté au milieu de la recherche) d'utiliser ces outils, vous ne le regretterez pas !

Si vous avez suivi ces deux sessions, vous devriez être armé(e) afin de vous lancer dans l'aventure dans de bonnes conditions et c'est tant mieux ! Mais le thème ne s'arrête pas là, nous allons, par la suite, aborder un sujet disons ...sportif... « la reproductibilité des résultats issue de la recherche ».

Le 5 septembre après midi, nous aborderons la question épineuse des licences et de la propriété intellectuelle. Nous adresserons ce sujet d'une manière différente des autres conférences : nous commencerons par raconter l'histoire de la soierie de Lyon, une « success story » du passé qui a toute sa place aujourd'hui ! Un débat aura lieu où nous partagerons expériences, difficultés, challenges et anecdotes sur les différentes facettes de la création, la dissémination et l'exploitation des résultats issus de la recherche. Une fois sorti de cette session vous aurez les idées claires et les arguments pour défendre VOS projets et VOS choix de licence :-)

Le dernier jour (6 septembre matin) est consacré aux outils FOSSOLOGY et AntePedia, deux outils qui permettent de faire l'analyse des licences associées à vos codes sources. Nous pratiquerons des outils simples tels que OSLC, puis nous augmenterons la difficulté avec Antepedia pour finir sur FOSSOLOGY. Cette session se veut pratique. Elle s'adresse à des personnes qui possèdent une base de code large et souhaitent utiliser des moyens d'automatisation d'analyse de code, les juristes de vos institutions sont les bienvenus !

Dernier mot : l'ouverture croissante de nos établissements au niveau international, nous incite à travailler de plus en plus dans le cadre de communautés regroupant des experts distants. Il est donc important de savoir, comprendre comment lancer sa propre communauté : Le community management fera partie de nos futures activités! Il en va de notre avenir :-)

Présentations

T2.P1 Communautés et gouvernance

Mercredi 14h00, Amphi Becquerel

Intervenants : Stéphane Ribas, Stéphane. Fermigier. (Nuxeo), Sébastien Heymann (GEPHI Consortium).

- états des lieux, genèse, topologie, organisation et gouvernance.
- architecture de participation, valeurs et motivations.
- créer et animer une communauté de développement logiciel: analyser, construire, promouvoir, animer, mesurer.

T2.P2 Retour d'expérience sur l'animation de communauté

Mercredi 16h00, Amphi Becquerel

Intervenants : Perrick Penet-Avez (Association Pole Nord, No Parking), David Loureiro (Sysfera).

- développement collaboratif de code en milieu scientifiques et au delà.
- exemples de gestion de projets.
- retour d'expérience sur le projet de recherche ARLES et son eco-système.

Ateliers

T2.A1 Création et promotion d'une communauté.

Intervenants : Stéphane Ribas, Sophie Mahéo.

- Atelier autour de la création de communauté: analyser, construire, promouvoir, animer, mesurer.
- Atelier autour des méthodes afin de faire connaître son projet logiciel.
- Atelier autour de l'usage des moyens de communication "2.0".
- Atelier autour des bonnes pratiques afin de construire une vitrine "web" efficace.

T2.A2 Dissémination des résultats scientifiques et débat

Intervenants : Patrick Guillaud, Bruno Cornec, Nathalie Gandon, Magali Fitzgibbon, Benjamin Jean (Framasoft)

- Retour sur un peu d'histoire et rappels sur les fondamentaux (histoire et histoires, but de la recherche en France, panorama...)
- Présentations autour de la diffusion des développements informatiques
- Questions.Réponses.Discussions : Comment choisir une licence? Quand choisir une licence? A-t-on le droit de choisir n'importe quelle licence? Qui choisit? Qui décide? La reproductibilité des résultats de recherche? Qu'est ce que c'est?

Groupes de travail

T2.GT1 Outillage autour de la gestion des licences

Animateurs : Stéphane Ribas, Bruno Cornec, Guillaume Rousseau

Audience cible : débutant pour la première partie, confirmé par la suite

- Méthodes (retour d'expérience)
- Outillages (HP Fossology et autres)