

# La communauté KDE vue de l'intérieur

Anne-Marie Mahfouf

19 mars 2011  
Toulouse - France

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Représentation légale
- 3 Modèle de développement
- 4 Comment joindre ?
- 5 Conclusion

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Représentation légale
- 3 Modèle de développement
- 4 Comment joindre ?
- 5 Conclusion

- KDE a débuté le 14 octobre 1995 par Matthias Ettrich.
- Est le second projet libre en taille (le premier est le noyau Linux)
- Une communauté internationale qui fonctionne grâce à internet
- Produit un environnement de bureau et un ensemble de logiciels qui fonctionnent sur différentes plate-formes
- Usage minimal de la planification et de systèmes de contrôle
- Idéaux des logiciels libres
- Production du meilleur logiciel possible

# Qu'est ce que KDE ?

- Une communauté
- Des logiciels
  - Les bibliothèques de base et les piliers (Akonadi, Nepomuk, Phonon, Solid)
  - Les espaces de travail (Bureau Plasma, Ultra portable Plasma, Plasma mobile)
  - Les produits : applications (GwenView, Okular,...) et suites (éducative, office,..)

## En chiffres

- Plus de 6 millions de lignes de code (second après noyau) sans Qt
- 2364 personnes ayant un accès GIT/SVN à ce jour
- 20 nouveaux développeurs par mois
- Traduit dans 108 langues
- Pas seulement des développeurs, aussi des artistes, webmasters, administrateurs système, promotion, documentation, traduction !
- Des personnes de nombreux pays du monde

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Représentation légale
- 3 Modèle de développement
- 4 Comment joindre ?
- 5 Conclusion

# KDE e.V.

- Association à but non lucratif enregistrée en Allemagne
- Représente le projet KDE pour les aspects financiers et légaux
- Être membre : être un contributeur ou faire de la promotion de KDE, avoir le support de 3 autres membres, être élu ensuite
- Le bureau est élu par les membres
- Ne prend pas de décisions regardant le développement de KDE
- Une AG tous les ans pendant Akademy
- Les membres assurent la promotion de KDE



# Activités

- Reçoit les dons et sponsorings financiers et les gère
- Possède les trademarks KDE et logo
- Gère le hardware (serveurs par exemple)
- Gère les noms de domaine
- Redistribue l'argent aux contributeurs (rembourse les trajets et hôtels)

# Moyens

- Possède un office à Berlin
- Une secrétaire pourvoit aux aspects de gestion
- Imprime des t-shirts, posters, ...
- Publie un rapport tous les trimestres  
<http://ev.kde.org/reports/>
- 3 groupes de travail : communauté (CWG), marketing (MWG) et administrateurs système

# Parlons argent

- Mark Shuttleworth, Novell, KDAB et Nokia sont Patrons de KDE
- Nokia sponsorise quelques développeurs pour travailler sur KDE
- 85'350 Euros de recettes pour le 3ème trimestre 2010
- Budget annuel +300'000 Euros
- Campagne "Join The Game" (100 Euros par an) pour les particuliers
- Don d'un serveur par Canonical en décembre 2010

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Représentation légale
- 3 Modèle de développement**
- 4 Comment joindre ?
- 5 Conclusion

# Méritocratie

- Pas de structure hiérarchique, pas de leader
- Pas de plan stratégique
- Impossibilité d'assigner des tâches à quelqu'un suivant son rang
- "Do-ocratie" : celui qui fait décide
- Le respect et le prestige sont gagnés par la qualité de la contribution
- Prise de décision par consensus dans les listes de discussion et les meetings  
<http://www.kde.org/maillinglists>
- Code de conduite :  
<http://www.kde.org/code-of-conduct/>

# Outils

- Outil de développement : code source centralisé, dépôts svn ou GIT
- Le code est ouvert => transmission du savoir, assurance de qualité
- Internet est le moyen de communication
- Listes de diffusion, IRC, sites webs, wikis, outils collaboratifs
- Meetings par équipe + 1 meeting annuel (Akademy)
- Collaboration avec d'autres projets de logiciels libres (Free Desktop, Desktop Summit,...)

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Représentation légale
- 3 Modèle de développement
- 4 Comment joindre ?**
- 5 Conclusion

# Comment joindre ?

- Très facile d'obtenir un compte svn / git pour contribuer au développement
- Programmes Google : GSoC et Code-In
- Tutorat des débutants qui le désirent
- Pages wikis avec des tâches et des contacts
- Wiki avec des tutoriels pour débutants
- Pour non développeurs : traductions, documentation, promotion, ergonomie, tests de qualité, sites web,...



# Contributions possibles

- Rapports de bug  
<http://bugs.kde.org>
- Wikis pour utilisateurs à améliorer  
<http://userbase.kde.org>
- Code : patch puis reviewboard pour approbation du patch
- Traduction en français (voir présentation de Sébastien)
- Inclure l'équipe de documentation (écrire en anglais)  
<https://mail.kde.org/mailman/listinfo/kde-doc-english>

# Pourquoi ?

- Contribuer à un projet utilisé dans le monde entier
- Acquisition de compétences nouvelles, partage de compétences
- Adhésion à la philosophie des logiciels libres
- Création d'outils tels qu'on les veut
- Une communauté sympathique avec laquelle on partage les mêmes valeurs
- Collaboration avec les utilisateurs pour améliorer les logiciels

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Représentation légale
- 3 Modèle de développement
- 4 Comment joindre ?
- 5 Conclusion**

# Conclusion

- Qt est libre (LGPL 2.1 et GPL 3) et le restera => KDE Free Qt Foundation
- KDE est une communauté très ouverte sans leader
- Son fonctionnement se base sur la méritocratie
- Il est très facile d'y contribuer !

## Venez nous rejoindre

- N'hésitez pas !

# Liens

Pour en savoir plus (en anglais !)



KDE e.V.

<http://ev.kde.org/whatiskdeev.php>



KDE Free Qt Foundation

<http://www.kde.org/community/whatiskde/kdefreeqtfoundation.php>



Modèle de développement

<http://www.kde.org/community/whatiskde/devmodel.php>



Statut des licences

<http://www.ohloh.net/p/kde/analyses/latest>



Commit Digest

<http://commit-digest.org/>



# Questions ?

Merci !

[annma@kde.org](mailto:annma@kde.org)