

Contribuir sem codificar: formas de colaboração

The production cycle of FOSS — case studies

Gustavo Sverzut Barbieri (barbieri@gmail.com)

Resumo

O ambiente de desenvolvimento de Software Livre é baseado na colaboração, porém, ao contrário do que se pensa, não é necessário ser técnico nem programador para ajudar.

A apresentação irá explicar detalhadamente como funcionam as várias formas de contribuir com Softwares Livres:

- **Ajudar novatos:** visitar listas e fóruns de novatos é a forma mais fácil de ajudar, uma vez que podem surgir dicas novas e inesperadas, que auxiliam e ensinam a todos. Serão apresentadas algumas listas e fóruns importantes, das quais os usuários podem participar.
- **Propaganda:** serão abordadas técnicas básicas como o mais simples “convencer o amigo” até propagandas em sites, revistas e jornais.
- **Tradução e Localização:** será mostrado que, apesar de desejável, não é essencial que a pessoa saiba a língua original, quase sempre o Inglês, pois pode-se ajudar na revisão das mensagens traduzidas e verificar como ficaram no produto final. Serão mostrados exemplos de interfaces que auxiliam as traduções, como o KBabel.
- **Documentação para o usuário:** será evidenciado que a maioria dos programadores não tem tempo ou gosta de escrever documentação para os usuários finais, pois esse tempo perdido poderia ser aproveitado escrevendo código. Será enfatizado que escrever e revisar manuais, tutoriais e artigos são formas de ajudar.
- **Arte Audiovisual:** indicações de como artistas podem auxiliar no desenvolvimento.
- **Testar, Reportar Problemas:** um dos mais importantes jeitos de colaborar é testar e reportar problemas encontrados, pois só assim os desenvolvedores poderão corrigi-los. Serão mostrados exemplos de bons e maus relatórios de falhas, procurando enfatizar o que o bom relatório deve ter para que o processo seja o melhor possível.
- **Propostas de Melhorias:** exemplificar como escrever propostas de melhorias, como interagir com desenvolvedores de maneira que estas as idéias novas sejam revisadas e implementadas.
- **Doações:** mostrar que alguns projetos necessitam de doações de equipamentos e ou dinheiro, mostrar casos de sucesso nos quais as doações auxiliaram o projeto.

O Palestrante

Gustavo Sverzut Barbieri, 23 anos, é estudante do último semestre de Engenharia de Computação na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Brasil. Programador desde os 9 anos de idade, conheceu a comunidade de Software Livre em 1997, com a qual se identificou e passou a colaborar, inclusive como desenvolvedor. Desde Março de 2004 é estagiário do *Linux Technology Center* da IBM-Brasil, centro que busca melhorar o sistema operacional GNU/Linux.

Mais informações podem ser obtidas no currículo disponível em <http://www.gustavobarbieri.com.br/curriculo.pdf>.