



# Contribuir sem codificar: formas de colaboração

Como colaborar sem ser um programador

**Gustavo Sverzut Barbieri**



19 de Abril de 2006



## Tópicos

- 1 Introdução
- 2 Formas de contribuir
- 3 Interagindo com a comunidade
- 4 Conclusão
- 5 Referências e Materiais de Apoio
- 6 Agradecimento

# Por que contribuir?

Introdução::Contribuindo para o Software Livre



- O modelo de desenvolvimento de Software Livre nasceu e cresceu devido às contribuições de diversos voluntários.
- Apesar de algumas empresas investirem dinheiro no aperfeiçoamento, ainda são as pequenas contribuições individuais que fazem um software: desde contribuições na forma de código até reclamações e pedidos de melhoria.

# Contribuindo sem codificar

Introdução::Contribuindo para o Software Livre



Como é possível colaborar com o desenvolvimento de software sem ser programador?

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade
- Documentando
- Criando arte audiovisual
- Testando e reportando problemas
- Propondo melhorias
- Doando dinheiro e equipamentos

# Agenda

Formas de contribuir::Ajudando novatos



## 2 Formas de contribuir

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)
- Documentando
- Criando arte audiovisual
- Testando e reportando problemas
- Propondo melhorias
- Doando dinheiro e equipamentos

# Por que ajudar novatos?

Formas de contribuir::Ajudando novatos



- Todo usuário de um software começa como novato
- Quanto mais fácil for a adaptação do usuário ao software, maior a probabilidade deste continuar usando-o, aumentando, assim, a base de usuários. Quanto maior a base de usuários, mais fácil do software evoluir
- Ao ajudar acabamos aprendendo mais. Seja fixando conceitos já conhecidos ou pensando em novos problemas que poderiam aparecer no futuro

# Como ajudar novatos?

Formas de contribuir::Ajudando novatos



- Participando de listas e fóruns de discussão
- Participando de canais de IRC



# Como ajudar novatos do KDE?

Formas de contribuir::Ajudando novatos

- Lista de email principal, em Inglês:  
<http://mail.kde.org/mailman/listinfo/kde>
- Lista de email, em Português:  
<http://groups.google.com/group/kdebrasil>
- Fórum, em Inglês: <http://www.kde-forum.org/>
- Outras listas em:  
<http://mail.kde.org/mailman/listinfo>
- IRC: #kde-brasil em irc.freenode.net





# Como ajudar novatos do Gnome?

Formas de contribuir::Ajudando novatos

- Lista de email principal, em Inglês:  
<http://mail.gnome.org/mailman/listinfo/gnome-list>
- Fórum. em Inglês: <http://gnomesupport.org/forums>
- Outras listas em:  
<http://mail.gnome.org/mailman/listinfo>
- IRC: #gnome-br em irc.gimp.net



# Como ajudar novatos do OpenOffice.org

Formas de contribuir::Ajudando novatos

- Lista de email principal, em Inglês:
- Sistema de perguntas e respostas “Rau-Tu”, em Português:  
<http://www.rau-tu.unicamp.br/openoffice/>
- Fórum, em Inglês: <http://www.ooforum.org/>
- Outras listas em:  
[http://www.openoffice.org/mail\\_list.html](http://www.openoffice.org/mail_list.html)
- IRC: #OpenOffice.org em irc.freenode.net



# Como ajudar novatos do Mozilla

Formas de contribuir::Ajudando novatos

- Fórum, em Inglês: <http://forums.mozillazine.org/>
- Sistema de perguntas e respostas “Rau-Tu”, em Português: <http://www.rau-tu.unicamp.br/mozilla/>
- IRC: #mozillazine, #firefox ou #thunderbird em [irc.mozilla.org](http://irc.mozilla.org)



# Como ajudar novatos do Tapioca-VoIP

Formas de contribuir::Ajudando novatos

- IRC: #tapioca-voip em irc.freenode.net

# Agenda

Formas de contribuir::Divulgando, fazendo propaganda



## 2 Formas de contribuir

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)
- Documentando
- Criando arte audiovisual
- Testando e reportando problemas
- Propondo melhorias
- Doando dinheiro e equipamentos



## Por que e como divulgar?

Formas de contribuir::Divulgando, fazendo propaganda

- Poucos procuram por um novo software, a maioria das pessoas tenta o novo apenas quando recomendado por alguém que já o utiliza (*e com alguma insistência ;-)*).
- Colocar um *banner* em sites
- Anunciar em revistas e jornais, mas antes é melhor entrar em contato com a equipe de relações públicas dos projetos.
- Associar o seu produto às tecnologias livres que são utilizadas por ele
- **Divulgar entre amigos, se possível com demonstrações e também associado à ajuda a novatos, traz os melhores resultados!!!**



# Como divulgar para amigos?

Formas de contribuir::Divulgando, fazendo propaganda

- Evidencie características boas do software
- Mostre os diferenciais que afetarão diretamente o usuário
- Diga há quanto tempo você usa o software
- Diga quem mais usa o software
- Faça uma demonstração do software para o seu amigo, acompanhe-o e auxilie-o em eventuais dúvidas durante a demonstração
- Se possível, antevêja eventuais problemas que o usuário terá e indique como evitá-los ou solucioná-los
- Ao ser perguntado sobre pontos ruins, não minta! Explique quais são, como contorná-los e se algo está sendo feito para solucioná-los.
- Ofereça-se para ajudá-lo com eventuais problemas

# Agenda

Formas de contribuir::Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)



## 2 Formas de contribuir

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)
- Documentando
- Criando arte audiovisual
- Testando e reportando problemas
- Propondo melhorias
- Doando dinheiro e equipamentos



# Requisitos

Formas de contribuir:: Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)



- **Necessário:**
  - Bom conhecimento da **sua** língua
  - Conhecimento das necessidades específicas da sua localidade: Formatos de data e hora, moeda, convenções diversas.
- **Desejável:**
  - Conhecimento da língua em que o software se encontra, em geral o Inglês
  - Conhecimento da operação do software a ser traduzido

# Ajudando a revisar

Formas de contribuir:: Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)



Basicamente existem dois tipos de erros de tradução e adaptação:

- **Erros de linguagem:** concordância, acentuação e até pontuação. Podem ser corrigidos apenas com conhecimento da língua da tradução.
- **Erros de contexto:** uma palavra em uma língua pode ser traduzida de diversas formas. O que determina qual está certa é o contexto. Podem ser corrigidos com o conhecimento da língua e do software que está sendo traduzido.



## Antes de traduzir

Formas de contribuir:: Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)

- Entre em contato com os grupos de tradução do software, peça mais informações
- Caso queira criar um novo grupo de tradução, entre em contato com os desenvolvedores do software
- Use o auxílio do Vocabulário Padrão:  
<http://br.tldp.org/ferramentas/vp/vp.html>



# Contatos de equipes de tradução

Formas de contribuir:: Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)

- **Gnome:** <http://developer.gnome.org/projects/gtp/>
- **KDE:** <http://kde-i18n-ptbr.codigolivre.org.br/>
- **OpenOffice.org:**  
<http://www.openoffice.org.br/suporte/listas#docs>
- **Mozilla:**  
<http://br.groups.yahoo.com/group/MozillaBR-Users/>



# Traduzindo programas que usam gettext

Formas de contribuir::Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)

- A maioria dos programas utiliza **gettext** para tradução
- A tradução ocorre em um arquivo em separado: .po
- Existem diversos programas para auxiliar a tradução, são os editores de arquivos PO:
  - **KBabel**: <http://i18n.kde.org/tools/kbabel/>  
(Unix/KDE)
  - **Gtranslator**: <http://gtranslator.sourceforge.net/>  
(Unix/Gnome)
  - **PoEdit**: <http://www.poedit.org/> (Unix, Windows, MacOS)

# Agenda

Formas de contribuir::Documentando



## 2 Formas de contribuir

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)
- **Documentando**
- Criando arte audiovisual
- Testando e reportando problemas
- Propondo melhorias
- Doando dinheiro e equipamentos

# Porque documentar o software?

Formas de contribuir::Documentando



- A maioria dos programadores não gosta de escrever documentação
- Ao escrever a documentação, o programador deixa de programar
- Sem documentação, o usuário final não consegue usar o software com o potencial máximo
- Ao documentar, ganha-se um conhecimento maior do uso e funcionamento do software



# Formas de documentar

## Formas de contribuir::Documentando

- Escrever um artigo explicando em linhas gerais o que o software faz.
- Escrever, traduzir, atualizar ou revisar um tutorial de como executar uma tarefa específica, buscando sempre a maneira mais simples e intuitiva. Procure tornar seu tutorial interessante com o uso de imagens e até mesmo vídeos!
- Escrever, traduzir, atualizar ou revisar o manual do software, detalhando componentes e funcionalidades.

Note que no processo de documentação você pode encontrar algo que não consiga explicar ou que não faça sentido. Busque entender como o software funciona, pergunte aos desenvolvedores. Você pode ter encontrado um *bug* ou pode ajudar a simplificar um procedimento!



# Links relevantes para documentadores

Formas de contribuir::Documentando



- **KDE:** <http://i18n.kde.org/> e <http://www.kde.org/documentation/>
- **Gnome:** <http://developer.gnome.org/doc/>
- **OpenOffice.org:** <http://www.openoffice.org.br/docs>
- **Mozilla:** [http://developer.mozilla.org/en/docs/MDC:How\\_to\\_Help](http://developer.mozilla.org/en/docs/MDC:How_to_Help)

# Agenda

Formas de contribuir::Criando arte audiovisual



## 2 Formas de contribuir

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)
- Documentando
- **Criando arte audiovisual**
- Testando e reportando problemas
- Propondo melhorias
- Doando dinheiro e equipamentos

# Arte audiovisual

Formas de contribuir::Criando arte audiovisual



- A maioria dos programadores não tem habilidades artísticas
- Poucos artistas colaboram com comunidade de software livre
- Uma boa arte faz muita diferença para a evolução do software
- É uma das maneiras de colaborar que dá os resultados mais impressionantes
- Ajude com:
  - Ícones
  - Sons
  - Animações
  - Web-site
  - Artigos de divulgação
  - Melhorando o layout dos aplicativos

# Links relevantes para artistas

Formas de contribuir::Criando arte audiovisual



- **KDE:** <http://www.kde-look.org/> e <http://plasma.kde.org>
- **Gnome:** <http://art.gnome.org/>
- **OpenOffice.org:**  
<http://marketing.openoffice.org/art/>
- **Mozilla:**  
<https://addons.mozilla.org/firefox/themes/>

# Agenda

Formas de contribuir::Testando e reportando problemas



## 2 Formas de contribuir

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)
- Documentando
- Criando arte audiovisual
- **Testando e reportando problemas**
- Propondo melhorias
- Doando dinheiro e equipamentos

# Por que testar?

Formas de contribuir::Testando e reportando problemas



- Todo software recebe modificações para recursos novos ou já existentes
- É essencial que as modificações para recursos existentes não afetem de maneira inesperada o sistema (**teste de regressão**)
- É essencial que os novos recursos se comportem como desejado/anunciado
- Alguns problemas só acontecem com determinadas configurações e é difícil os desenvolvedores testarem todas

*"Dados olhos suficientes, todos os problemas aparecem".*

*— Linus Torvalds*



# Como reportar problemas?

Formas de contribuir::Testando e reportando problemas

- Tente reproduzir o problema, se ele for reprodutível, anote os passos mínimos que o fazem ocorrer (**isolar o problema**)
- Separe os vários problemas que ocorrem, reporte-os individualmente
- Busque sempre explicar de maneira polida e bem escrita o que e como acontece. **NUNCA** use: “Isso não funciona”, “Nada funciona” ou frases que não dizem nada.
- Procure nas listas, fóruns e *bug trackers/bugzilla* se o problema já foi reportado e acompanhe a discussão sobre ele

**Lembre-se:** Os desenvolvedores só poderão consertar o problema caso eles o entendam. **Quanto melhor explicado, mais fácil será identificar e consertar o problema!**



# Onde reportar os bugs

Formas de contribuir::Testando e reportando problemas

- **KDE:** <http://bugs.kde.org>
- **Gnome:** <http://bugs.gnome.org>
- **OpenOffice.org:**  
<http://www.openoffice.org/scdocs/ProjectIssues>
- **Mozilla:** <http://bugzilla.mozilla.org/>
- **Tapioca-VolP:** [http://sourceforge.net/tracker/?group\\_id=146406&atid=765168](http://sourceforge.net/tracker/?group_id=146406&atid=765168)



# Agenda

Formas de contribuir::Propondo melhorias



## 2 Formas de contribuir

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)
- Documentando
- Criando arte audiovisual
- Testando e reportando problemas
- **Propondo melhorias**
- Doando dinheiro e equipamentos



## Formas de contribuir::Propondo melhorias

- Verifique o procedimento de submissão de propostas do software, entre em contato com os desenvolvedores
- Verifique se alguém já propôs algo semelhante e acompanhe o andamento desta proposta
- Elabore uma proposta escrita sobre uma modificação/melhoria
- Liste as vantagens que a proposta traria
- Liste possíveis problemas que a proposta traria, bem como soluções ou contornos possíveis
- Apresente protótipos do que quer implementar

# Agenda

Formas de contribuir::Doando dinheiro e equipamentos



## 2 Formas de contribuir

- Ajudando novatos
- Divulgando, fazendo propaganda
- Traduzindo e adaptando para a sua localidade (i18n)
- Documentando
- Criando arte audiovisual
- Testando e reportando problemas
- Propondo melhorias
- Doando dinheiro e equipamentos

# Doando dinheiro e equipamentos

Formas de contribuir::Doando dinheiro e equipamentos



- Alguns projetos necessitam de dinheiro para comprar equipamentos, hospedagem de internet e até pagar desenvolvedores
- Dinheiro pode ser convertido em eventos relacionados e em propaganda
- Ao invés de doar dinheiro, pode-se doar diretamente estes itens
- Consulte os responsáveis pelo projeto para saber das necessidades do mesmo

# Agenda

Interagindo com a comunidade::Como fazer perguntas inteligentes?



- 3 Interagindo com a comunidade
  - Como fazer perguntas inteligentes?



# Por que fazer perguntas inteligentes?

Interagindo com a comunidade::Como fazer perguntas inteligentes?

O que deixa um desenvolvedor aborrecido é perder tempo para ler uma pergunta que não precisaria ter sido feita, que foi mal escrita, com uma má apresentação/pontuação ou uma mesmo uma crítica destrutiva a algo que ele gastou o tempo livre fazendo.

Para solucionar este problema, Eric S. Raymond escreveu o texto *How to Ask Questions - The Smart Way*

(<http://www.catb.org/~esr/faqs/smart-questions.html>),

que tem a tradução: **Como Fazer Perguntas Inteligentes**

(<http://www.istf.com.br/perguntas/>)



## Conclusão

- Existem várias formas de colaborar com um projeto de software livre
- Cada um pode ajudar de uma forma, com o que tem mais habilidade
- Colaborar ajuda a integrar-se à comunidade. Isso pode até lhe garantir um emprego, no mínimo novas amizades!
- **Colaborar ajuda o software a evoluir!**

# Referências

## Referências e Materiais de Apoio::Referências



- KDE: <http://kde.org>
- KDE-Brasil: <http://br.kde.org>
- Gnome: <http://gnome.org>
- Gnome-Brasil: <http://www.gnome.org.br>
- OpenOffice.org: <http://openoffice.org>
- OpenOffice.org-Brasil: <http://openoffice.org.br>
- Mozilla: <http://mozilla.org>
- Mozilla-Brasil: <http://mozilla.org.br>
- Tapioca-VoIP: <http://tapioca-voip.sf.net>
- Como fazer perguntas inteligentes:  
<http://www.istf.com.br/perguntas/>





## Agradecimento

Obrigado **INdT** por ter ajudado com a participação no  
**7º Fórum Internacional de Software Livre!**

**Contato**

Agradecimento::Contato



# Gustavo Sverzut Barbieri

Email: [gustavo.barbieri@indt.org.br](mailto:gustavo.barbieri@indt.org.br)

Website: <http://www.gustavobarbieri.com.br>

ICQ: 17249123

MSN, Jabber: [barbieri@gmail.com](mailto:barbieri@gmail.com)

Obtenha esta palestra em:

[http://palestras.gustavobarbieri.com.br/contribuir\\_sem\\_codificar/](http://palestras.gustavobarbieri.com.br/contribuir_sem_codificar/)