

02 - Comunidades de software

Desenvolvimento aberto 2019/2

Author: Igor Montagner

O entorno de um projeto de software

Suponha que você decidiu liberar um projeto que você desenvolveu nos últimos semestres. Um usuário de seu software teve um problema e te contactou pedindo ajuda. Como você lidaria com isto? Seu grupo deverá responder à seguinte pergunta:

Quais serviços você precisaria ter para comunicar este relato à equipe de desenvolvimento e acompanhar sua solução?

Entendo um projeto

A atividade desta aula envolve a criação de um texto colaborativo listando como são organizadas as comunidades ao redor dos seguintes projetos de software:

1. pandas
2. LLVM
3. Blender
4. PyCharm
5. CMake

Cada grupo deverá escolher um projeto acima e pesquisar os seguintes pontos.

0. Para quê serve o projeto?

1. Onde está o código fonte? Quais tecnologias são usadas?
2. Qual a licença? Existem guidelines públicos ou algum tipo de burocracia para contribuições?
3. Existe documentação de desenvolvedor?

- Parece fácil de compilar/rodar?
- Parece fácil de modificar?

4. Como o projeto é comandado?

- Quem são as grandes figuras (desenvolvedores, evangelistas, etc) do projeto? Se o projeto for grande, cite duas áreas diferentes neste item.
- Existe um roadmap público?
- São aceitas contribuições externas? Por qual via?
- As decisões são tomadas por quem?

5. Onde encontrar os membros do projeto? Onde pedir ajuda?

6. O projeto arrecada fundos?

- Existem empresas patrocinando desenvolvedores?
- Quanto foi arrecadado? E gasto? Com quais fins?
- Quem decide como gastar?

O trabalho do grupo será, então, criar uma apresentação de 5 minutos que responda as perguntas acima.