

#000 IS THE
NEW BLACK

La culture du développeur

ET SI ISAAC ASIMOV AVAIT RAISON ?

Né le 2 janvier 1920, Isaac Asimov est un scientifique américano-russe connu pour ses œuvres de fiction où il explore un futur à la technologie omniprésente. Pionnier en la matière, il a imaginé une immense quantité de scénarios articulés autour du risque de rendre exclusives des connaissances utiles au bien de tous à une forme d'intelligence supposée supérieure. Si l'Internet d'aujourd'hui est accessible à tous, c'est bien parce que ses inventeurs ont voulu apporter ces technologies au plus grand nombre en rendant publiques leurs recherches pour qu'Internet devienne un outil bénéfique au plus grand nombre.



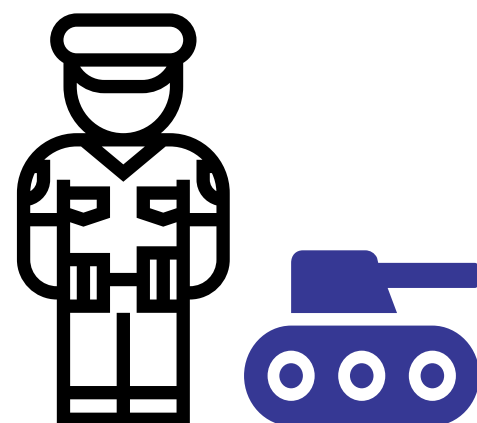
**“ IF KNOWLEDGE CAN
CREATE PROBLEMS, IT IS
NOT THROUGH IGNORANCE
THAT WE CAN SOLVE IT ”**

DU SECRET DÉFENSE À L'OPENSOURCE

1969 : LA DARPA CRÉE

ARPANET

Premier réseau à transfert de paquets développé par la **Defense Advanced Research Projects Agency**, programme de défense nationale Américain.



ANNÉES 1980

PROTOCOLES TCP-IP

Inventés par **Vinton Gray Cerf et Bob Kahn**, cette suite de protocoles permet un gestion de transfert de données en réseaux plus rapide.

Le réseau **Arpanet adopte le 1er janvier 1983** la suite de protocoles TCP/IP qui sera la base d'Internet



Email

Forum

Peer to Peer

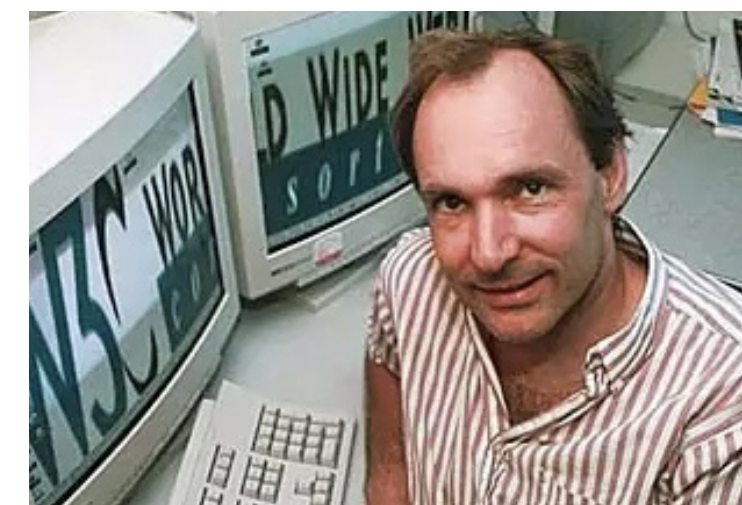
WORLD WILD WEB

6 AOÛT 1991

TIMOTHY BERNERS-LEE

Il développe un système hypertexte organisé en toile pour améliorer la diffusion d'informations pour le CERN de Genève **qu'il rendra public le 6 août 1991**.

En **octobre 1994** il fonde le **World Wild Web Consortium**, organisme à but non lucratif chargé de normaliser les technologies du Web.



INTERNET

Réseau composé aujourd'hui de millions de réseaux publics ou privés

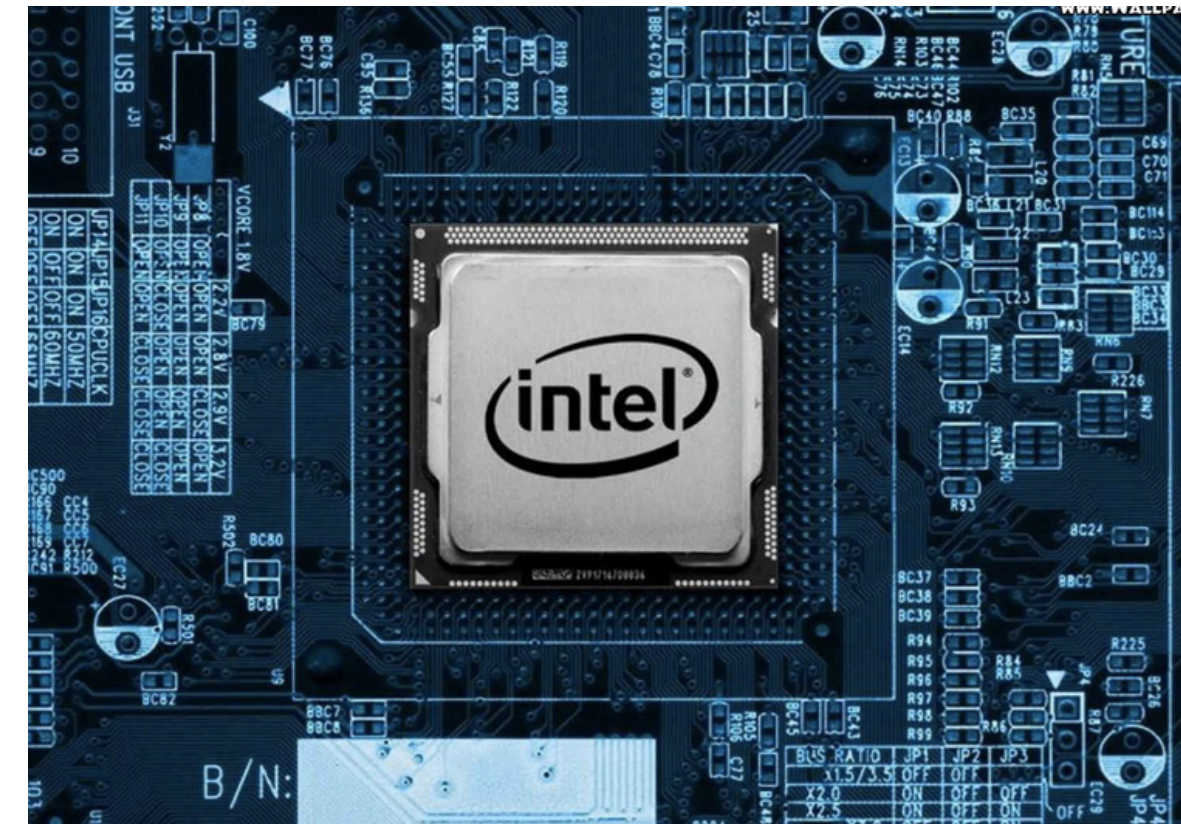
LES VIEUX POTS FONT DES VIELLES SOUPES

Bien que des bases techniques soient nécessaires pour réussir à maîtriser une technologie, il ne faut pas pour autant rester enfermer dans une technique pour ne pas risquer de rater une évolution. Les technologies de l'information et de la communication évoluent avec une multitude d'outils qui répondent plus ou moins spécifiquement à des problématiques, ses utilisateurs ont toujours dû apprendre des nouvelles techniques pour faire évoluer leur pratique, quit à apprendre des solutions oubliées aujourd'hui.



PLAQUE MÉSOPOTAMIENNE

Invention de l'écriture en 3 300 avant J.-C

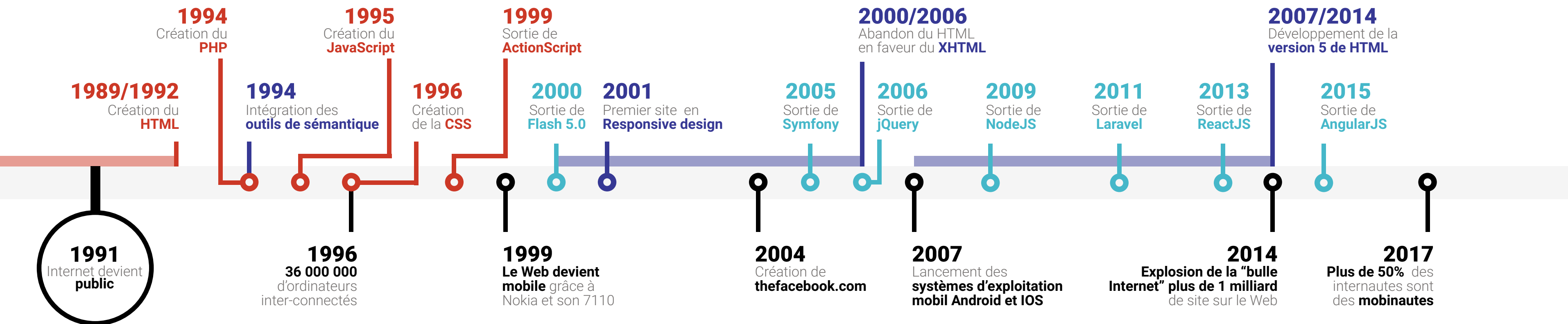


MICROPROCESSEUR

Invention par Intel en 1971

LA TIMELINE DE L'HOMODEVELOPUS

Au fur et à mesure de son évolution, Internet s'est professionnalisé et des nouveaux métiers ont vu le jour. Suivant les principes de l'artisanat, les travailleurs du Web ont dû intégrer à leur métier toujours plus de nouvelles techniques pour être capable de répondre aux demandes des annonceurs. Cette nécessité d'évolution a fait naître chez les développeurs la soif d'apprendre et la capacité d'adapter des notions différentes dans un but précis. Il est encore essentiel pour un développeur aujourd'hui de ne pas rester enfermé dans sa pratique et de s'ouvrir aux autres métiers de l'Internet.



POPULARITÉ DES MÉTIERS DU WEB

Pour suivre l'évolution des métiers de l'internet il faut faire preuve d' adaptabilité et de curiosité

1995**Webdesigner**

Les graphistes Print utilisent leurs logiques pour construire les pratiques du Web

1999**Webmestre**

Des ingénieurs se spécialisent dans le Web pour structurer son développement

2003**Flasheur**

A la fois Webdesigner et Webmestre ils produisent des sites animés

2007**Back ou Front**

Les développeurs se spécialisent pour trouver des solutions plus spécifiques

2011**Fullstack**

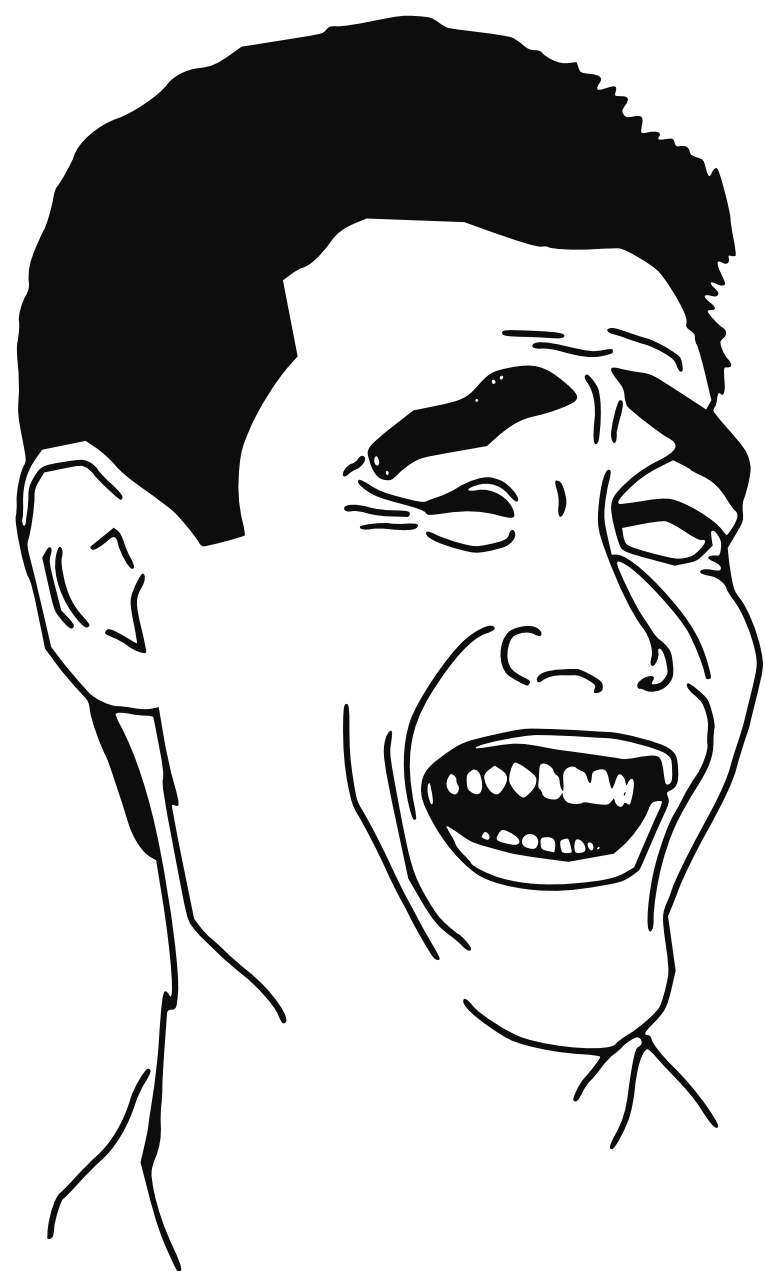
Les développeurs deviennent transversaux en maîtrisant les logiques Back et Front

2015**Maker**

La maîtrise de toutes les logiques permet aux développeurs d'imaginer des nouveaux outils

NOUS SOMMES DES MACINES À APPRENDRE

Depuis 1991 des centaines de nouveaux métiers ont vu le jour, du designer au programmeur en passant par le community manager, ce qui a imposé aux développeurs d'apprendre des nouvelles notions en permanence. Idriss Aberkane démontre dans sa théorie de "L'économie de la connaissance" que l'addition de deux savoirs fait émerger mathématiquement un troisième savoir et c'est de cette manière que les développeurs utilisent le Web des son origines. Les MOOCs ont fait prendre conscience de la nécessité de se former tout au long de la vie, les développeurs se nourrissent de cette nécessité pour en faire une force.



**" YOU THINK THAT YOU
CAN STOP LEARNING
AFTER YOUR DEGREE?
SERIOUSLY?! "**

DONNE MOI UN MARTEAU, JE TE FAIS UN SITE

La démarche dans laquelle se placent les développeurs et autres travailleurs du Web n'est finalement pas nouvelle car la première forme de travail l'utilisée déjà : la démarche artisanale. "Hâtez-vous lentement, et, sans perdre courage, vingt fois sur le métier remettez votre ouvrage " écrivait Nicolas BOILEAU (1636-1711) pour parler des artisans, cette même phrase s'adapte parfaitement avec la démarche dans laquelle se trouve un développeur dans la mesure où il une caisse de remettre en question son métier. Depuis 2008, le software Craftsmanship Manifesto donne une ligne de conduite pour les artisans-développeurs.

SOCIABILITÉ

Une application sert à un publique, il faut savoir communiquer avec lui et le connaître.

CURIOSITÉ

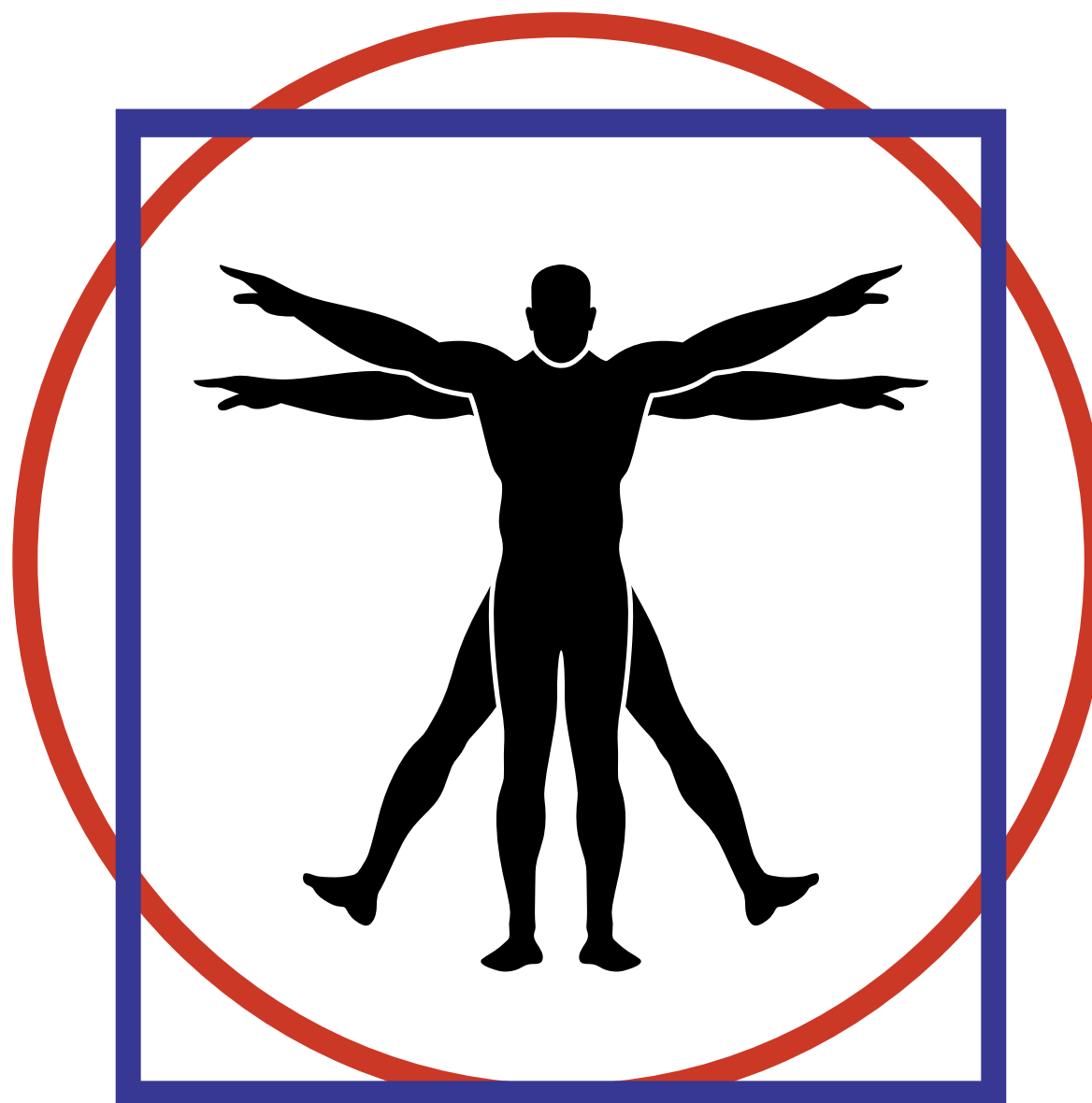
Un programme se situe dans un contexte qu'il faut intégrer dans sa pratique métier.

CRÉATIVITÉ

Pour s'adapter aux nouveaux enjeux il faut faire preuve d'imagination.

PÉDAGOGIE

Pour accompagner le changement il faut savoir partager ses connaissances.



J'AI UN COMPTE GITHUB

Partager et expliquer son travail est la meilleure manière de consolider des nouvelles notions.

J'AIME BIEN LE DESIGN

Développer des compétences qui sortent du cadre du développement permet de nourrir son métier.

JE FAIS DE L'ARDUINO

Avec des bases solides en programmation il faut expérimenter des nouvelles techniques.

JE CHAT SUR STACK OVERFLOW

Un développeur ne travaille jamais seul car il sait qu'il peut compter sur une communauté.