

KIRJAPYRÄHDYS

Published : 2012-06-02
License : GPLv2

JOHDANTO

1. JOHDANTO

1. JOHDANTO

Booksprint tarkoittaa nopeaa kirjoittamistapahtumaa, jonka tavoitteena on saada aikaan julkaistava kirja booksprintin loppuun mennessä. Booksprinteissä on aina useampia kirjoittajia. Tässä oppaassa booksprint on suomennettu kirjapyrähdykseksi.

Kirjapyrähdyksen idean kehitti Tomas Krag. Tomas ajatteli kirjan kirjoittamista yhteistyössä tapahtuvana toimintana, johon käytettäisiin paljon vapaaehtoisten lahjoittamaa aikaa.

Tomas oli uudisraivaaja kehittäessään kirjapyrähdyksen 3-4 kuukautta kestäväenä tuotantosyklinä, kun taas Adam Hyde, FLOSS Manualsin perustaja, oli innokas jatkamaan "äärimmäisen kirjapyrähdyksen" idealla, jossa painovalmiin kirjan kirjoittaminen ja tuotanto tiivistettiin viikon pituiseen prosessiin.

Kirjapyrähdyksen idean ensimmäisen vuoden aikana Adam ja FLOSS Manuals kokeilivat erilaisten kirjapyrähdyksmallien toteuttamista.



Sugar Labs ja One Laptop per Child -kirjapyrähdyks, elokuu 2008

Kirjapyrähdykset ovat yleensä liittyneet tietokoneteknologiaan. IT-alalla on taipumusta pitää dokumentaatiota kaikkein kiusallisimpana ja epämiellyttävimpänä tehtävänä. Kirjapyrähdykset ovat näyttäneet, että mikään ei voisi olla kauempana todellisuudesta. Ne tekevät kirjoittamisesta mukavaa, sillä niissä:

- Etsitään avainalueita, joilla ihmiset tarvitsevat enemmän tietoa, ja näin tarjotaan ylläike tehdä jotain arvokasta yhteisön hyväksi.
- Ylevöittävät kirjoittamisprosessin eristyneestä työskentelystä ryhmätyöksi, jolloin siitä tulee ilahduttava henkilökohtainen kokemus, ja se tarjoaa välitöntä palautetta palkintona ponnistuksista.
- Antavat osallistujille mahdollisuuden keskittyä voimakkaasti hyödyllisen tiedon tuottamisen ongelmaan ja prosessiin, mikä saa heidät arvostamaan tämän toiminnan tyydyttävyyttä ja hienovaraisia piirteitä.

Kirjapyrähdyksen lopputuloksena on kirja, joka vastaa projektin aloittaneen yhteisön tarpeita - toisin sanottuna yhteisö tyydyttää omat tarpeensa.

Koska kirjapyrähdyksissä on kyse avoimesta kirjoittamisesta (ihmiset voivat osallistua wikiin internetin kautta eikä ole tarpeen olla paikalla fyysisesti), prosessi soveltuu luultavasti parhaiten verkossa jaettaviin ilmaisiin kirjoihin. FLOSS Manualsin päämäärät ruumiillistavat tämän vapauden kahdella tavalla: kirjat ovat ilmaiseksi verkossa, toiminta keskittyy avoimiin ohjelmistoihin.



FLOSSify - Digital Foundations -kirjapyrähdys, helmikuu 2009

FILOSOFIA

2. PÄÄMÄÄRÄT

3. PROSESSI

4. YHTEISÖT

2. PÄÄMÄÄRÄT

Kirjapyrähdyksen päämäärät voidaan jakaa seuraaviin osiin:

Kirja

Kokonainen kirja motivoi prosessin ja auttaa oikeuttamaan ponnistukset. Kirja on myös mahtava promootio- ja koulutusväline vapaille ohjelmille, joista kirjoitetaan.

Sisältö

Sisällön nopea kehittäminen auttaa yhteisöä saavuttamaan nopeasti dokumentaatiotarpeensa.

Yhteisö

Yhteisön mobilisointi tuottamaan oma dokumentaationsa auttaa luomaan siteitä ja rakentamaan ylpeyttä muita yhteisön ponnistuksia varten, sekä mahdollistaa sisällön jatkuvan kehittämisen ja ylläpitämisen.

Tämä luku käsittelee näitä kaikkia päämääriä ja esittää joitain syitä kirjoittaa kirja pyrähdyksessä monien muiden tavallisten menetelmien käyttämisen sijasta.

KIRJA

Perinteinen kirjan tuottaminen kestää yleensä kuukausia ja vuosia. Kirjapyrähdyks tuottaa vastaavan sisällön paljon lyhyemmässä ajassa. Kirjapyrähdyksen ja yksittäiskappaleita painavien kirjapainojen käytön yhdistäminen tiivistää ajan. Nollapistestä julkaistuun kirjaan asti kuluu vain päiviä tai viikkoja.

Esimerkiksi FLOSS Manualsin internet-sensuurin kiertämistä käsittelevä kirjapyrähdyks järjestettiin kahdessa viikossa ja kirjoitettiin yhdessä viikossa. Kirjapyrähdyks toi yhteen kahdeksan ihmistä eri puolilta maailmaa. Aloitimme työskentelyn tekstin parissa kello 9 maanantai-aamuna ja kello 18 perjantai-iltana lopetimme kirjapyrähdyksen lähtemällä kaljalle. Sillä hetkellä, napinpainalluksella, loimme kirjan valmiit lähdetiedostot ja lasimme ne kirjoja yksittäiskappaleina painavaan kirjapainoon.

Kirjan viimeisteleminen on mahtava tapa lopettaa tiivis ja nautinnollinen projekti, tietäen, että kuka tahansa voisi välittömästi ostaa hyvin taitetun paperiversion juuri kirjoittamastamme käyttöoppaasta. Se antoi meille myös jotain blogattavaa ja kavereille kerrottavaa. Se oli, kaiken kaikkiaan, hämmästyttävä saavutus - mutta ei mitään yli-inhimillistä lahjakkuutta tai ponnistelua vaativaa.

SISÄLTÖ

Vaikka on hyvin motivoivaa saada lopulta kirja valmiiksi, se ei ole kirjapyrähdyksen tärkein päämäärä. Tärkein päämäärä on luoda sisältöä.

Kirjapyrähdyks lähtee yleensä liikkeelle tarpeesta saada dokumentaatio ajan tasalle. Avointen ohjelmien maailmassa on niin paljon dokumentoitavaa, että aina on tarve luoda nopeasti uutta materiaalia.

YHTEISÖ

Kirjapyrähdykset sopivat myös yhteisöjen rakentamiseen aiheen ympärille. Jos työskentelet samoista asioista kiinnostuneiden ihmisten kanssa, luot luonnollisesti ystävyyssuhteita ja ryhmä luo yhteisön todelliset piirteet. On vaikeaa välittää tunnetta, joka syntyy istuttaessa pöydän ympärillä ihmisten kanssa neljästä kahdeksaan tuntia kerralla, jakaen ideoita ja toisinaan riidellen, syöden, juoden ja elämästä keskustellen.

Jotkin kirjapyrähdykset luovat pieniä, omaan lokeroonsa suuntautuneita yhteisöjä, jotka ovat kuitenkin tyydyttäviä. Toiset (kuten FLOSS Manuals in tuottamat OLPC ja Sugar -käyttöoppaat, sekä kirja sensuurin kiertämisestä), saattavat motivoida tuhansia ihmisiä.

Päämääränämme jokaisessa kirjapyrähdyksessä on saada osallistujat tutustumaan toisiinsa ja jatkamaan yhteistyötä, päivittäen ja laajentaen materiaalia, suorana lopputuloksena heidän kirjapyrähdyksessä muodostamastaan ystävyyssuhteesta.

Kirjaa voi ylläpitää yksilö tai pieni ryhmä, ja se voi silti olla hyödyllinen. Mutta pitkällä tähtäimellä yksilöt yleensä menettävät energiansa ja ryhmät hajoavat. Yhteisöjen rakentaminen vaikuttaa kuitenkin paljon useampiin ihmisiin kuin niihin kuuteen tai kymmeneen ihmiseen, jotka kokoontuvat yhteen kirjapyrähdyksestä varten. Valmiiden yhteisöjen (kuten ohjelmistoprojektien) paljon suuremmat joukot voivat osallistua suunnitteluun, joka johtaa tapahtumaan, ja joissain pyrähdyksissä on suurempi joukko etätyönä toimivia kirjoittajia (jotka kirjautuvat päivällä tai yöllä FLOSS Manuals in verkon kautta) kuin fyysisesti paikalla olevat kirjoittajat. Se auttaa kaikkia projektista kiinnostuneita, missä tahansa osassa maailmaa he ovatkin, tuntemaan, että heillä on jotain hyödyllistä annettavanaan.

Vaikka se ei ole aina välttämätöntä, joitain kirjapyrähdyksiä on seurannut viikon tai parin lisätoiminta materiaalin siistimiseksi ja järjestelemiseksi. Tässä vaiheessa ihmiset työskentelevät sisällön parissa etätyönä ja lisäävät joskus merkittävää sisältöä. Tämän energian saamiseksi käyttöön ja sisällön jatkuvan kehittämisen rohkaisemiseksi on hyvä laittaa joku ylläpitäjän rooliin.

Kirjapyrähdykset laittavat pallon pyörimään, mutta ikiliikkuja ei ole keksitty. Tarvitaan aina lisää energiaa moottorin pyörittämiseksi.

3. PROSESSI

Kirjapyrähdys on hämmästyttävän kevyt prosessi. Osa tästä johtuu Bookin käytöstä. Booki auttaa meitä rakentamaan kirjapyrähdys ympäristöön ilman kovinkaan suuria kustannuksia, mikä antaa ihmisten keskittyä tärkeisiin tehtäviin - varsinkin varsinaiseen kirjoittamiseen. Kuitenkaan teknologian tarjoaminen ei ole koko tarina. Kirjapyrähdykset ovat kehittyvä sosiaalinen metodologia, Booki on paras alusta sen käyttöön tässä viitekehyksessä.

SITOUMUKSEN HANKKIMINEN

Ensin jonkun tulee päättää, että jostain aiheesta täytyy järjestää kirjapyrähdys.

Tässä vaiheessa projektin johtajan/aloittajan täytyy päättää:

- Voiko käyttää FLOSS Manuals -järjestelmää (sitä voidaan käyttää vain avointen ohjelmien dokumentoimiseen)?
- Onko lopputulos sitoutumisen arvoinen? Kirjapyrähdys tuottaa yleensä 160-250 sivua tekstiä. Tämä ei ole tarpeeksi jonkin projektin kaikkia dokumentaatiotarpeita varten. Joissain tapauksissa projektin johtajien täytyy valmistautua valitsemaan kapea aihe esisuunnitteluvaiheessa ja välttämään tehtävän leviämistä suuremmaksi. Heidän täytyy olla yhteisymmärryksessä ollakseen tyytyväisiä projektin lopputulokseen.
- Kuka ottaa osaa, kuka ottaa vastuun? Jos projektissa on tiettyjä tunnistettavia johtajia (joilla voi olla viralliset tai epäviralliset roolit), heidän henkinen tukensa on erittäin hyödyllistä. Tällaisten johtajien tuki varmistaa, että muut ottavat projektin vakavasti ja järjestävät aikaa osanottoon. Kuitenkin voit päättää dokumentoida ohjelman ilman "virallisen" tiimin yhteistyötä. Kuka tahansa voi kirjoittaa dokumentaatiota, jota ei ole tarpeeksi maailmassa - miksi toimia sen kirjoittamisen portinvartijana?
- Kuinka paljon aikaa ja rahaa tarvitaan? Kulut voidaan pitää matalina monilla eri tavoilla, mutta järjestön tulisi olla valmis kuluttamaan jonkin verran rahaa.
- Kuka voi ylläpitää opasta? On demoralisoivaa tehdä hieno kirja ja antaa sen muuttua käyttökelvottomaksi vuodessa, koska kukaan ei päivitä sitä.

ENNAKKOSUUNNITTELU

Ennakkosuunnittelu kestää 2-4 viikkoa. Siihen osallistuu yleensä muutamia ihmisiä intensiivisesti (joskus kymmenisen ihmistä), mutta ideoita voidaan saada myös suuremmalta yhteisöltä.

KIRJAPYRÄHDYS

- Jokainen kirjapyrähdys on erilainen. Johtajalla täytyy olla valtavan paljon joustavuutta, sekä kykyä kuunnella osallistujia ja löytää nopeita ratkaisuja.
- Kirjapyrähdykset ovat yhä uusi ilmiö. Vaikka niitä kaikkia on pidetty menestyksenä, kokeilemme aina tapoja tehdä niistä vielä parempia.
- Et koskaan tiedä, millainen ihmisiin perustuva prosessi on, ennen kuin olet itse kokenut sen - ja ehkä kokenut sen muutaman kerran.
- Positiivisen ilmapiirin ylläpitäminen ja ihmisten päästäminen kotiin hyvillä mielin on tärkeämpää kuin asioiden tekeminen "oikein." Ole tyytyväinen mihin tahansa saamaasi lopputulokseen - se on luultavasti kuitenkin parempi, kuin mitä kukaan odotti!

KIRJAPYRÄHDYKSEN JÄLKEISET TEHTÄVÄT

Vaikka kirjapyrähdys ei ole niin kaoottinen ja sekava tapahtuma kuin monet voisivat kuvitella, lopputuloksena olevaa kirjaa voidaan aina parannella. Siinä voi olla aukkoja sekä päällekkäistä materiaalia, jonka kirjoittivat eri ihmiset, jotka eivät ymmärtäneet tekevänsä päällekkäistä työtä. Kirjan terminologia, tyyli ja näkökulma voivat vaatia harmonisointia, jotta teksti tuntuu sujuvalle. Ja joskus kirjan osia täytyy järjestellä uudestaan.

Jos tämä tapahtuu, niin yleensä kirjapyrähdyksen osanottajilla on energiaa tehdä nämä korjaukset viikossa tai parissa kirjapyrähdyksen jälkeen, ja heidän innostustaan tulisi käyttää tämän tekemiseen.

Pitkällä tähtäimellä projektin tulisi nimittää joku ylläpitäjäksi, joka tarkastaa kirjan parin kuukauden välein nähdäkseen, onko jokin asia vanhentunut tai olisiko hyödyllistä lisätä uutta materiaalia. Tämä ylläpitäjä voi pyytää kirjapyrähdyksen osanottajia ja muita lisäämään materiaalia. Jossain vaiheessa voi olla tarpeen tehdä suuri päivitys uudessa kirjapyrähdyksessä.

4. YHTEISÖT

Koska dokumentaatiota täytyy päivittää jatkuvasti, siihen liittyy yleensä asian harrastajien yhteisö. Monia hyviä kirjoja on kirjoittanut vain yksi kirjoittaja, joissain kirjapyrähdyksissä on vain pieni ja sisäänpäin kääntynyt ryhmä, eikä muuttuva yhteisö. Mutta yhteisöt voivat tehdä paljon kirjoja, kahdesta pääsyystä.

Ensinnäkin, mikäli sisältö on linkitetty olemassa olevaan yhteisöön, kirjoittajien täytyy kuulla tuolta yhteisöltä, mitä aiheita tulee käsitellä, tai kirja, jota kirjoittajat tekivät niin ahkerasti, voi osoittautua hyödyttömäksi. (Luultavasti se on edelleenkin hyödyllinen kirja, mutta ei täytä yhteisön kaikkein tärkeimpiä tarpeita.)

Toiseksi, ei ole viisasta luoda dokumentaatiota vapaista ohjelmista tai niihin liittyvistä aiheista ilman strategiaa sisällön ylläpitämiseksi ja päivittämiseksi. "Julkaise aikaisin ja julkaise usein" -strategia on yleinen vapaiden ohjelmistojen maailmassa, muutoksen tahti voi olla pyörryttävä.

Niinpä suosittelemme, että jokainen laajempi dokumentaatioprojekti ottaa yhteyttä ihmisiin, jotka välittävät projektista, sekä kehittäjien että ohjelman käyttäjien puolella. Yhteisöt voivat:

- Selittää mistä aiheista tarvitaan dokumentaatiota (tai mistä aiheista muut ihmiset tarvitsevat heidän kokemuksensa mukaan apua)
- Osallistua dokumentointiin kirjoittajina, editoijina tai tarkastajina
- Tarjota tukea ja kiitollisuutta kirjoittajille
- Tuottaa ylläpitäjiä jatkuvuutta varten

Niinpä mantramme kirjapyrähdyksiä varten on:

"Kirjoitettu viikossa. Yhteisön ylläpitämä."

TAPAAMINEN SAMASSA PAIKASSA

Kuten David Garcia sanoi: "kasvokkain tapaaminen on levein kaistanleveys." Me uskomme tähän mantraan. Kun sitä sovelletaan kirjapyrähdyksiin, se merkitsee ihmisten saamista yhteen samaan huoneeseen, jotta rikas kommunikaatio on mahdollista. Lisäksi tämä kommunikaatio ja muodostetut ystävyysuhteet luovat mikroyhteisön aiheen ympärille.

Tarjoamalla kasvokkain vietettyä aikaa kirjoja kirjoitettaessa toivomme saavuttavamme molemmat päämäärät. Kun sinun täytyy jakaa sama huone, voit keskustella vaikeista aiheista paljon helpommin kuin verkossa. Tutustut myös mukana oleviin ihmisiin paljon paremmin, mikä auttaa ymmärtämään näkökulmia, joita he yrittävät tuoda esille kirjoittaessaan.



Pitäkää grillijuhlat yhdessä, menkää kävelylle, tutkikaa ympäristön tarjoamia mahdollisuuksia. Se antaa jokaiselle mahdollisuuden pitää pienen tauon, jotta he voivat painaa omaa "lataa uudelleen" -nappiaan ja valmistautua seuraavaan kirjoitusjaksoon. Sen lisäksi se vahvistaa kirjapyrähdyksen pyrkimystä yhteisöllisyyteen.



Jos teillä on hauskaa, ihmiset tahtovat tehdä sen uudestaan.



ETÄOSALLISTUMINEN

Yhteisön rakentaminen kasvokkain tapahtuvana vuorovaikutuksena ei kuitenkaan ole täysin välttämätöntä. Me olemme rakentaneet Bookin, jotta kirjapyrähdykseen voi osallistua myös internetin kautta. Olemme lisänneet erilaisia viestintätyökaluja ja chättihuoneita, jotta kirjoittajat voivat keskustella verkossa. Nämä työkalut ovat itse asiassa osoittautuneet niin näppäriksi, että niitä käyttävät usein jopa samassa huoneessa istuvat jutellakseen keskenään.

On myös tärkeää huomata, että FLOSS Manuals tekee paljon työtä kirjapyrähdysten lisäksi. Rakentamamme viestintä- ja yhteistyövälineet sopivat aivan yhtä hyvin yksilöille tai maantieteellisesti etäisille ryhmille, jotka osallistuvat minkä tahansa käyttöoppaan tekemiseen. Tämän materiaalin kirjoittivat esimerkiksi ihmiset, jotka eivät kokoontuneet yhteen kirjapyrähdystä varten.

SUUNNITTELU

5. ENNAKKOSUUNNITTELU

5. ENNAKKOSUUNNITTELU

Vaikka olemme pitäneet kirjapyrähdyksiä vain kolme viikkoa sen jälkeen, kun päätös niiden pitämisestä on tehty, ja puristaneet tarvittavan ennakosuunnittelun vain kahteen viikkoon, olemme huomanneet, että on hyvä idea varata ennakosuunnitteluun ainakin kuukausi. Muista, että jonkun täytyy etsiä tapahtumapaikka, joidenkin täytyy tehdä matkustusjärjestelyjä, ja että kirjoittajaehdokailta täytyy kysellä aiheita.

Free Software Foundation ja FLOSS Manuals suunnittelivat kirjan (Komentorivin perusteet) käyttäen hyvin vähän aikaa ennakosuunnitteluun. Mutta oli muutamia helpottavia tekijöitä, joiden vuoksi oli helppoa laittaa kirjapyrähdyks kasaan lyhyessä ajassa:

- Se pidettiin samaan aikaan heidän vuosittaisen konferenssin kanssa, samoissa tiloissa. Tämä merkitsi, että oli helppoa löytää tilat, kirjapyrähdyksen osanottajat saattoivat lähteä konferenssiin hakemaan ruokaa, ja monet konferenssin osanottajat saattoivat lähteä konferenssista muutamaksi tunniksi osallistuakseen kirjapyrähdykseen.
- Aihepiiri (Bash-päätö ja siihen liittyvät komentorivin aiheet) oli tuttu osallistujille. Tämä merkitsi sitä, että oli helppoa laatia rakennesuunnitelma (alkuperäisen version loi yksi osallistuja noin tunnissa).
- Free Software Foundationin maine ja voimakas julkisuuskuvauttoivat värväämään loistavia kirjoittajia (useimmat heistä toimivat netin kautta). Sivuvaikutuksena kirjoittajat kykenivät luomaan laajan kirjan - yli 200 sivua - vain kahdessa päivässä. (Huomaa: FLOSS Manuals ei käytä standardikokoista sivua, 200 sivua tässä formaatissa on noin 150 A4-sivua).

Yksi tai useampi ihminen tarvitaan ottamaan vastuuta tapahtuman suunnittelusta. Tehtäviin kuuluu:

Varojen hankkiminen

Tarvitun rahan tarkka määrä riippuu valitusta tapahtumapaikasta (ja voidaan pitää aika alhaisena), mutta rahan lähde tulisi identifioida aikaisin suunnitteluprosessissa.

Aiheen ja laajuuden määrittely

Vaikka organisaatio voi tehdä ylhäältä-alas -päätöksen, että se tarvitsee käyttöoppaan tietystä aiheesta, on hyvä idea keskustella asiasta etukäteen (sähköposteissa, telekonferensseissa, tai wikissä), jotta saadaan selville ruohonjuuritason näkemys käsittelyä kaipaavista aiheista.

Sisältösuunnitelman kirjoittaminen

Jotkin kirjapyrähdykset ovat alkaneet tarkoilla sisältösuunnitelmilla (toisen tason alaotsikkoihin asti), joissain muissa on ollut epämääräinen kasa mahdollisia aiheita. Etsimme vieläkin oikeaa tasapainoa.

Sävy ja tyylin valitseminen

Tämä on hyvin subjektiivinen tehtävä. Tahdotaan luoda

suuntaviivoja, jotta yleisöä lähestytään samalla tavalla koko kirjan ajan, mutta jokaiselle kirjoittajalle jätetään tilaa oman äänen löytämiseen.

Kirjoittajien löytäminen

Onneksi jokaisessa organisaatiossa, joka päättää järjestää kirjapyrähdyksen, on aina hyvin motivoituneita ja aikaansaavia jäseniä, jotka voidaan saada antamaan viikko projektille. Muuten joudut tutkimaan asioita ja etsimään oikeita ihmisiä, jotka tietävät asiasta paljon. Muutama ihminen voidaan rekrytoida, perustuen paljolti heidän kykyynsä matkustaa paikalle ja käyttää aikaansa projektiin.

Logistiikan säätäminen

Tämä on laaja ponnistusten alue, johon sisältyy tapahtumapaikan etsiminen, resurssien hankkiminen ja ruokahuolto. Kun tunnet maantieteellisen alueen, jossa kirjapyrähdyksen pidetään, joku alueella asuva olisi sopivin ottamaan tämän roolin ja etsimään tarvittaessa avustajia.

Kirjapyrähdyksen jälkeisten tehtävien ennakoiminen

Ei ole liian aikaista puhua ylläpidosta, vaikka kirjapyrähdyksen itsensä luoma energia auttaa rekrytoimaan ylläpitäjiä.

VAROJEN HANKKIMINEN

Mistä saat varat? Olemme työskennelleet yhteistyökumppanien kanssa, jotka ovat saaneet varoja kansalaisjärjestöiltä, hieman Googlen Summer of Code -hankkeelta, ja olemme myös tehneet itse varainkeräystä. On vaikeaa antaa mitään yleisluontoisia ohjeita tästä, sillä olemme itse uusia varainkeräyksen alalla.

AIHEEN JA LAAJUUDEN MÄÄRITTELY

Kaksi isoa kysymystä ennen kirjapyrähdystä ovat:

Aihe ja yleisö

Minkä ongelman yrität ratkaista? Tähän sisältyy myös keskustelu yleisöstä (oletettujen lukijoidesi päämäärät ja taustat).

Laaajuus

Tämän voisi määritellä: "Tiedätkö olevasi valmis." Se merkitsee aiheen analyysiä, jotta tiedätte mitä tarvitsee sanoa, ja tiettyä priorisaatiota, jotta kirjapyrähdyksen voi saavuttaa päämääränsä.

Aihe ja yleisö

Aiheeseen voi määritellä henkilö, joka on saanut idean pitää pyrähdyksen. Ensimmäinen FLOSS Manuals kirjapyrähdyksen alkoi näin yksinkertaisella toteamuksella: "Tämä käyttöopas tulee käsittelemään Audacityä."

On silti tärkeää, että sinulla on voimakas käsitys siitä, kenelle kirjoitat ja miksi. Audacity-äänenkäsittelyohjelmaa käsittelevän käyttöoppaan suunnittelua varten joudut pohtimaan ymmärtääkö yleisö ääneen liittyviä perustavanlaatuisia teknisiä kysymyksiä, kuten äänen laatua ja digitaalisten äänitiedostojen ominaisuuksia. Joudut myös miettimään mitä yleisö tahtoi tehdä. Yksinkertaista leikkausta? Moniraitaeditointia?

Yhteisö voi usein vaikuttaa paljon aiheen valintaan. Joskus yhteisöjen johtajat ovat voineet kuulla pyyntöjä tietynlaisesta käyttöoppaasta ja voivat tietää mitä tahtovat käsitellä ilman sen suurempaa keskustelua yhteisön kanssa. Mutta on voi olla yllättävää, mitä he löytävät heittämällä ennakkoon tehdyn sisältöluettelon ulos arvosteltavaksi.

Luultavasti kaikkein laajin keskustelu aihepiiristä koski FLOSS Manuals CiviCRM-kirjaa. Sillä on laaja yhteisö, joka on jakautunut ainakin kolmelle mantereelle, ja ainakin tusina ihmisiä osallistui postilistalla pyrähdysten suunnitteluun. Kun selvisi, että monia sopivia ja hyödyllisiä aiheita tuli esille eri johtajilta, pidimme telekonferenssin noin kymmenen päivää ennen tapahtumaan karsiaksemme aiheita ja päättääksemme, mikä oli tärkein aihe, joka täytyi käsitellä.

Yleisön koostumuksesta kannattaa pohtia ainakin seuraavia kysymyksiä:

- Mitkä ovat heidän ammattinimikkeensä?
- Mihin organisaatioihin tai ryhmiin he kuuluvat?
- Ovatko he tiedoiltaan rajoittuneita amatöörejä vai alalla työskenteleviä ammattilaisia? Jotkut - esimerkiksi opiskelijat - voivat olla näiden ryhmien välillä.
- Mitä muita julkaisuja he kenties lukevat, millaisiin asioihin he ovat jo tutustuneet?
- Mikä on heidän tietokoneen lukutaitonsa yleinen taso?
- Mitä käyttöjärjestelmää he yleensä käyttävät?
- Mitä ennakkokäsityksiä täytyy karkottaa?

On aina hyvä idea hankkia yksi ihminen kohdeyleisöstä mukaan kirjapyrähdykseen. Jos kohdeyleisönä ovat "uudet käyttäjät", pyydä mukaan uusi käyttäjä arvostelemaan jokainen osa kirjasta. Sen sijaan, että yrittäisit arvioida, millaista taitotasoa varten kirjoitat materiaalia, on paljon järkevämpää ottaa kohdeyleisön jäsen huoneeseen katsomaan asiantuntijoita silmiin ja sanomaan: "En ymmärrä mitä tämä tarkoittaa". Asiantuntijat voivat tämän jälkeen vaihtaa sävyään. Ei ole tarkoitus sanoa, että kohdeyleisön jäsen on aina oikeassa, mutta asiantuntijoiden täytyy oikeuttaa näkemyksensä, kun heidät haastetaan tällä tavalla, ja se tulee johtamaan parempiin kirjoituksiin.

Laaajuus

Kun pääaihe on määritelty, joudut valitsemaan toissijaiset käsiteltävät aiheet. Jokaisessa kirjassa täytyy olla alku - joka edustaa yleisösi nykyistä tietoa - ja loppu.

Esimerkkinä suhteesta laajuuden ja yleisön välillä Komentorivin perusteet -käyttöopas alkoi sellaisista perusasioista, kuten pääteohjelman etsiminen graafiselta työpöydältä. Sisältösuunnitelman kirjoittanut toimittaja (Andy) ymmärsi, että komentorivin käytön mahdollistavan ohjelman löytäminen voisi olla kompastuskivenä lukijoillemme. Toinen johdantoaihe oli esitellä, mitä voisit tehdä komentoriviä käyttäen, jotta ihmisillä on motivaatio käyttöoppaan lukemiseen.

Käyttöoppaan laajuuden määrittelemiseksi on tärkeää aloittaa avoriihet mahdollisimman kauan ennen kirjapyrähdyistä. On tarpeen luoda hyväksyvä ilmapiiri, jossa ihmisten ehdotuksia ei hylätä nopeasti. Ennakkosuunnittelun tulisi auttaa tunnistamaan kirjapyrähdyksen mahdolliset osallistujat: esimerkiksi tarpeelliset tekniset asiantuntijat, sekä kohdeyleisön edustajat.

On kuitenkin kaksi rajoitusta, joita sinun tulee kunnioittaa:

- Kirjapyrähdyksen laajuuden täytyy lopulta olla rajoitettu. Koska useimmat kirjat ovat pituudeltaan alle 250 sivua, joitain hyviä aiheita täytyy jättää pois. FLOSS Manualsissa käytämme joskus sivistynyt yksinvaltiija -lähestymistapaa, jossa kirjapyrähdyksen johtaja määrittelee sisältösuunnitelman hieman ennen kirjapyrähdyistä. CiviCRM-projektissa tämä lähestymistapa hylättiin, joten käytimme toista lähestymistapaa, joka toimi hyvin: kirjan kirjoittamista varten kokoontunut tiimi päätti laajuuden kirjapyrähdyksen ensimmäisenä aamuna.
- Voit lisätä vain aiheita, joista osallistujat osaavat kirjoittaa, ja joista he ovat innostuneita kirjoittamaan. Voit tietenkin etsiä myös muita asiantuntijoita täyttämään kirjan osia kirjapyrähdyksen jälkeen.

Kuinka paljon saat aikaan lyhyessä ajassa, joka sinulla on pyrähdyksen kuluessa, ei ole varsinaisesti tiedettävää. Kokenut kirjapyrähdyksen johtaja voi auttaa selvittämään mikä on mahdollista. Kokenut kirjapyrähdyksen johtaja kertoo aina, että mikä tahansa on mahdollista (varsinkin jos on paljon etäkirjoittajia)... Mutta jotkin asiat ovat tietenkin muita mahdollisempia...

Pysy läheisissä yhteyksissä kirjapyrähdyksen rahoittaneiden projektijohtajien kanssa, varmista, että he ovat tyytyväisiä pyrähdyksen laajuuteen. Kirjapyrähdyksen johtajan täytyy saada heidät ymmärtämään, että on rajoituksia siihen, mitä viikossa ja 160-250 sivussa voi saada aikaan. Heidän täytyy myös ymmärtää, että yllättäviä asioita voi ilmaantua kirjoittamisen aikana, ja että heidän täytyy uskoa kirjapyrähdyksen osanottajien kykyyn tehdä yhdessä oikea päätös laajuudesta.

SISÄLTÖSUUNNITELMAN KIRJOITTAMINEN

Jotkin FLOSS Manuals -kirjat alkavat kappaleella, joka on omistettu sisältösuunnitelmalle. On hyödyllistä pyytää ihmisiä muokkaamaan tätä. Sisältösuunnitelma ei paljasta ainoastaan kirjan laajuutta - listaamalla kaikki aiheet - vaan laittaa aiheet loogiseen järjestykseen. Toisinaan sisältösuunnitelma on rakennettu työkalun avulla paikan päällä osanottajien toimesta.

Kuinka yksityiskohtaista?

FLOSS Manualsissa etsimme vieläkin sisällön yksityiskohtaisuuden tasoa, joka sisältösuunnitelman pitäisi tarjota, kun aloitamme kirjapyrähdyksen. Aivan kuin kirjapyrähdyksen kokonaisuutena joutuu asettamaan hauskanpidon ja tuotannon tasapainoon, sisältösuunnitelman yksityiskohtaisuus on tasapainottelua sen välillä, että ihmisille annetaan opas kirjoittamista varten, ja jätetään heille tarpeeksi tilaa olla spontaaneja ja luovia, jolloin syntyvät parhaat kirjoitukset.

Yksityiskohtaisella sisältösuunnitelmalla on yksi mahdollinen etu: kirjoittajat, jotka kirjoittavat vaikeammista asioista, voivat olla varmoja, että kirjoittajat saavat tarpeelliset taustatiedot käyttööppaan alussa.

Esimerkiksi Komentorivin perusteet -oppaassa kehittyneemmät skriptaamista käsittelevät luvut voitiin kirjoittaa nopeasti, sillä oletettiin, että lukijat tunsivat jo skriptien rakennuspalikat (muuttujat, hallintarakenteet ja niin edelleen). Olisi vaikeuttanut valtavasti kirjoittajien työtä, jos heidän olisi pitänyt murehtia tuntevatko heidän lukijansa nämä rakennuspalikat. He olisivat joutuneet hukkaamaan aikaa tämän materiaalin kirjoittamiseen ja tuhlanneet ajan, joka oli tarkoitettu käyttökelpoisiin kehittyneempiin aiheisiin. Toisaalta he olisivat voineet jättää pois tärkeää tietoa, ja vasta jälkepäin olisi huomattu, että sisältöön oli jäänyt suuri aukko.

Edelleenkin, on tuhlauksia laittaa sisältösuunnitelmaan yksityiskohtia, jotka kirjoittajat myöhemmin jättävät huomiotta. Jokaisella kirjoittajalla on oma näkemyksensä, ja usein rakenne, joka näyttää hyvälle abstraktilla tasolla, osoittautuu huonommaksi, kun se kirjoitetaan.

Kaksi mahdollista ongelmaa sisältösuunnitelmia kirjoitettaessa ovat:

- Sisältösuunnitelmasta voi tulla liian laaja, mikäli siihen käytetään liikaa aikaa - tämä voi rakentaa epärealistisia odotuksia sen suhteen, kuinka paljon sisältöä kirjoitetaan.
- Jos kirjapyrähdyksen osallistujat eivät ole samoja kuin "sisältösuunnitelman tekijät", näiden kahden ryhmän välillä on kriittinen aukko, joka täytyy korjata.

Nämä molemmat ongelmat on ratkaistu aiemmissa kirjapyrähdyksissä (kuten Inkscape ja CiviCRM -kirjapyrähdykset) rakentamalla sisällysluettelo uudestaan kaikkien kirjapyrähdyksen osallistujien kanssa, kun kaikki saapuvat paikalle.

Sisällysluettelo

FLOSS Manualsissa sisällysluettelo on lista verkkosivuista, jotka muodostavat kirjan. (Tämä eroaa sellaisesta sisällysluettelosta, jonka näet painetussa kirjassa.) Kun ihmiset käyvät kirjan pääsivulla FLOSS Manualsissa, sisällysluettelo on lista aiheita, jotka he näkevät. Sisällysluettelosta tulevat myöskin kirjan luvut.

Kirjapyrähdysten johtaja tai muut tiimin jäsenet luovat usein sisällysluettelon ennakkosuunnitteluvaiheen aikana. Mutta useimmat kirjapyrähtäjät päätyvät muuttamaan sisällysluetteloä radikaalisti, lisäten ja poistaen osia uusia tarpeita kohdatessaan. Jokaisella täytyy olla hyvin joustava asenne tähän, kun pyrähdys etenee. Kuten yksi pyrähdysten osanottaja sanoi: "Kyse on jatkuvasta täydellisyiden uudelleenmäärittelystä."

ÄÄNENSÄVYN JA TYYLIN VALITSEMINEN

Kirja voi olla turhauttava, jos se vaihtaa äänensävyä puolivälissä. Yksi kirjoittaja voi kirjoittaa jazztahtavalla, rennolla tyyllillä, esimerkiksi: "Älä paniko! Paljastamme taikuuden hetken päästä", mutta toinen kirjoittaa muodollisemmalla tyyllillä, sanoen saman asian: "Seuraava esimerkki on monimutkainen, mutta ymmärrät sen päästessäsi tämän luvun loppuun asti." Kumpikin tyyli on legitiimi ja hyödyllinen, mutta lukija tuntee olonsa epämukavaksi, jos tyyli vaihtelee koko ajan laidasta toiseen.

Laajemmassa mittakaavassa tahdot kirjoittajien tekemän samanlaisia päätöksiä siitä, missä vaiheessa mukaan tuodaan taustamateriaalia, kuinka esimerkkeihin lisätään selitykset, ja muista tekstin sujuvuuteen liittyvistä kysymyksistä.

Jokainen FLOSS Manuals -kirja sisältää kappaleen kirjoituskäytännöistä. Emme kuitenkaan usko, että olisi hyvä idea pakottaa kirjoittajat seuraamaan näitä sääntöjä. Säännöt ovat olemassa, mikäli joku sattuu kysymään niistä. Muuten pidämme ne pois tieltä ja pyydämme kirjoittajia aloittamaan kirjoittamisen.

Kuitenkin, jos tahdot asettaa jonkinlaisen tyylin, ehkä paras tapa asettaa äänensävy ja tyylin on tehdä se esimerkin kautta. Ennen Komentorivin perusteet -kirjapyrähdystä toimittaja Andy kirjoitti kappaleen tyyllillä, jota hän kaipasi kirjaan. Hän tarjosi myös voimakkaasti muotoiltua ohjeistusta etsimästämmme tyylistä kirjoitussääntöjä käsittelevässä kappaleessa. Vaikka emme tiedä kuinka monta kirjapyrähtäjää luki esimerkikappaleemme tai kirjoitussäännöt, huomasimme että lähes kaikki kirjoittajat noudattivat tahtia ja lähestymistapaa koskevia ohjeita, mikä on melko merkittävä saavutus ottaen huomioon kirjoittajien suuren määrän.

KIRJOITTAJIEN LÖYTÄMINEN

Olemme pitäneet tähän mennessä aika monta kirjapyrähdyistä, näyttää aina siltä että saamme joka kerralla mukaan oikeat ihmiset. Tämä johtuu siitä, että annamme osallitujien päättää käyttöoppaan sisällön. Jos osallistujat näkevät, että on olemassa dokumentaation alue, joka täytyy ottaa käsittelyyn, tai jos he tahtovat käsitellä jotain aihetta, koska he tuntevat sen, on melko todennäköistä, että he kirjoittavat kyseisen materiaalin.

Niinpä avoimen kutsun lähettäminen on yleensä menestyksekäs aloituspiste. On tietenkin joitain ihmisiä, joiden on pakko tulla paikalle. Silloin joudut tekemään suoria kutsuja.

Usein et pääse valitsemaan. Harvoinpa kaikki tahtomasi ihmiset ehtivät paikalle. Rohkaise tärkeimpiä asiantuntijoita etäosallistumaan ajan salissa. Tämä merkitsee pientä leikkimistä työkalujen kanssa ennen kirjapyrähdyistä, FLOSS Manualsiin rekisteröitymistä (jos pyrähdy tapahtuu sillä sivustolla), kirjautumista sisään aina välillä, ja kysymyksiin vastaamista sähköpostissa tai verkkokeskustelussa.

Kirjapyrähittäjien väliset suhteet ovat myös tärkeitä, sillä kirjapyrähdykseen kuuluvat kiivaat keskustelut paineen alla. Ihmisten vuorovaikutus vaikuttaa aina paljon siihen, mitä tuotetaan. Tästä syystä prosessi on paljon riippuvainen ihmisten välisestä kemiasta, jota ei ole koskaan helppoa ennustaa. Kirjapyrähdyksen johtaja esittää tärkeää roolia tämän kemian luomisessa, mutta sattumalla on myös tärkeä rooli.

Älä ole liian määräävä - anna sattuman tuoda jotain mielenkiintoista ja odottamatonta.

Kierrätä olemassa olevaa sisältöä

On tärkeää käyttää aikaa olemassa olevan sisällön etsimiseen. Kierrätä, kierrätä, kierrätä. Etsi verkosta ja kirjakaupoista asiaan liittyvää sisältöä ja kirjoita jokaiselle kirjoittajalle kysyen, voitko kierrättää sisältöä. Jos kyseessä on FLOSS Manuals kirjapyrähdy, on hyvä selittää, että tämä on voittoa tuottamaton ja hyvään uskoon perustuva hanke. Tämä auttaa joitain mahdollisia kirjoittajia ymmärtämään taustamme ja he voivat antaa helpommin luvan materiaalinsa käyttöön. On myös tärkeää kysyä, voiko materiaalia käyttää valitsemallasi lisenssillä (FLOSS Manuals käyttää GPL-lisenssiä).

Jos materiaali on saatavilla ja se on vapaan uudelleenkäytön sallivan vapaamielisen lisenssin alla, sinun ei lain mukaan tarvitse pyytää lupaa, mutta on eettisesti oikein ja reilua käytöstä kirjoittaa tekijälle ja pyytää - ei niinkään lupaa - vaan "siunausta" sisällön uudelleenkäytölle. Monet näistä kirjoittajista tahtovat tietää, minne heidän sisältönsä päättyy, ja voit myös havaita, että sinulla on viestintäsi tuloksena uusi, innokas kirjoittaja. Vähintäänkin he luultavasti kertovat muille projektista, ja se on sinulle hyvää suullista mainontaa.

Olemassa olevan materiaalin hankkiminen on tärkeää, ei ainoastaan koska se voi olla osa kirjan kokonaisuutta, vaan koska kirjoittajille on motivoivaa nähdä, että osa työstä on tehty jo heidän aloittaessaan. Lopulta kirjoittajat eivät ehkä käytä sisältöä, mutta siihen mennessä sillä on jo ollut motivoiva vaikutus.

LOGISTIikka

Ennen kuin pääset kovin pitkälle tarvitset suunnitelman kirjapyrähdyksen päivämäärästä, sijainneista ja osallistujista. Jos joukko osallistujia löydetään aikaisin ennakkosuunnittelun aikana, he voivat valita itselleen parhaiten sopivat päivämäärät ja sijainnin. Muutoin uudet projekti johtajat joutuvat ehkä valitsemaan päivämäärän ja paikan ja katsomaan sitten keitä on vapaana. Kummallakin tavalla joudut miettimään joitain perusasioita. Käsitlemme joitain näistä tarkemmin kappaleessa, joka käsittelee logistiikkaa ja budjettia.

Paikka

Valinnan tulisi yhdistää osallistujien mukavuus, tilan ja resurssien saatavuus ja sijainnin houkuttelevuus. Osa tästä kirjastosta on omistettu tapahtumapaikalle.

Matkustus

Kuinka kaikki pääsevät paikalle? Etsitkö sinä varat matkoja varten, vai joutuvatko osallistujat maksamaan osan tai kaiken itse?

Asuinpaikka

Missä kaikki nukkuvat? Maksavatko he oman asumisensa vai etsitkö sinä siihen varat? Ovatko asunnot tarpeeksi lähellä kirjapyrähdyksen tapahtumapaikkaa, jotta osallistujat eivät joudu hukkaamaan aikaa matkaan joka päivä. Tarvitsevatko kovat kuorsaat oman huoneensa? Onko tarve hankkia keittiö? Ihannepaikassa on nukkumatilat kaikille ja keittiö.

Resurssit

Tämä tarkoittaa sekä fyysisiä resursseja - kuten pöytiä, tuoleja ja ruutua esityksiä varten - ja tietojenkäsittelyresursseja, kuten suuren kaistanleveyden internet-yhteyttä.

Ruoka

Varmista, että osallistujien ei tarvitse huolehtia, mistä heidän seuraava ateriansa tulee (ja tarjoile myös naposteltavaa). Ota huomioon terveys, makunautinto ja erilaiset ruokailutottumukset.

Lysti

Koska tahdot osallistujien ystävystyvän - ja koska he ansaitsevat hauskanpitoa työskenneltyään joka päivä - keksi lisätoimintoja. Nämä voivat olla yksinkertaisia, kuten kävely ympäriinsä kauniissa ympäristössä, jos olet maaseudulla, tai muodollisia, kuten ajelu turistiveneillä kanavia pitkin.

KIRJAPYRÄHDYKSEN JÄLKEISTEN TOIMINTOJEN ENNAKOINTI

Jos tahdot käyttööppaan kasvavan, joudut kysymään itseltäsi: kuka mahdollistaa tämän kasvun? Et joudu määrittelemään tätä ennen kirjapyrähdyksen alkua, mutta siitä voisi olla apua. Useimmissa kirjapyrähdyksissä on luonnollisen prosessin tulos tunnistaa henkilö, joka ottaa jatkuvan ylläpitäjän roolin.

KYSYMYKSET

6. ROOLIT

7. AIKATAULU

8. LOGISTIIKKA JA BUDJETTI

9. TILAT

10. TYÖKALUT

11. ETÄOSALLISTUMINEN

6. ROOLIT

Hyvä kirjapyrähdys tarvitsee jonkun, joka ottaa vastuun jokaisesta seuraavista rooleista. Luonnollisesti joku voi auttaa jokaisessa roolissa, mutta tarvitset yhden henkilön, joka varmistaa lopulta, että tärkeät tehtävät tehdään. Usein yksi henkilö ottaa yhden roolin.

KIRJAPYRÄHDYKSEN FASILITAATTORI

Tunnetaan myös kirjapyrähdyksen johtajana, tämä henkilö on lopulta vastuussa siitä, että kirjapyrähdys tapahtuu ja toimii hyvin. Kirjapyrähdyksen fasilitaattori pitää korkean tason näkemystä projektin päämääristä, varmistaa asioiden tapahtuvan ajallaan ja koordinoi kaikkia osapuolia. Jos organisaatio pyysi ja rahoitti kirjapyrähdyksen, on kirjapyrähdyksen fasilitaattori se henkilö, joka on vastuussa siitä, että toimitetaan kirja, joka tyydyttää tätä organisaatiota.

Tässä roolissa on kyse enemmän sosiaalisesta insinööritaidosta kuin logistikasta. Kirjapyrähdyksen fasilitaattorin täytyy olla kykenevä pyytämään ihmisiä parantamaan toimintaansa sekä olemaan paikalla rohkaisemassa ja motivoimassa kaikkia. Kirjapyrähdyksen fasilitaattorin ei tarvitse olla kovinkaan tuttu sisällön hienovaraisempien piirteiden kanssa. On parempi löytää herkkä ihminen, joka on hyvä kuuntelemaan, ja jolla on hyvät organisaatiotaidot, kuin joku, joka on heikko näissä taidoissa ja asiantuntija sisällössä.

Jos kirjapyrähdyksen fasilitaattori on kokenut, hän voi olla sama henkilö kuin paikallinen emäntä tai isäntä, vaikka tämä merkitsee tehtävien tuplaamista. Mitä kokeneempi kirjapyrähdyksen fasilitaattori on, sitä tuottavampi kirjapyrähdys on, ja sisällön laadussa on myös huomattava ero.

PAIKALLINEN EMÄNTÄ TAI ISÄNTÄ

Jokainen kirjapyrähdys tarvitsee henkilön, joka on paikalla etukäteen - parhaimmillaan joku, joka tuntee alueen ja tuntee sen ominaispiirteet - ja hoitaa ruokahuollon, tapahtumapaikan, internet-yhteyden ja muut logistiset kysymykset. Tämä henkilö varmistaa, että kaikki fyysiset resurssit, joita kirjapyrähdykset tarvitsevat ovat paikalla, kun he aloittavat, ja on vastuussa viime hetken tarvikkeiden hankkimisesta, tuoden ruokaa, ja vieden ihmisiä eri paikkoihin tarpeen vaatiessa. Tämän henkilön täytyy ehkä viedä sairas kirjoittaja lääkärille tai etsiä ostoskeskus, josta voi ostaa kiireellisesti tarvittavan muuntajan.

Tämän henkilön täytyisi vastata etukäteen kaikkiin kaupungin ulkopuolelta tulevien osallistujien kysymyksiin matkoista, paikallisliikenteestä ja asumisolosuhteista.

On virhe ajatella, että tämän henkilön työ loppuu, kun kaikki saapuvat paikalle: paikallinen emäntä tai lähetit viettävät paljon aikaa juostessaan ympäriinsä. Älä laita yhtä avainkirjoittajistasi tähän rooliin, sillä hän ei ehkä vietä niin paljon aikaa kirjoittaen, kuin toivoisit.

FLOSS MANUALS -ASiantuntija

Vaikka FLOSS Manuals ei ole vaikea järjestelmä opittavaksi ja sen käytön oppii muutamassa tunnissa, on tarpeen hankkia joku, joka on hyvin perehtynyt FLOSS Manualsien työkaluihin, jotta hän voi vastata kirjapyrähdyksen aikana syntyviin kysymyksiin ja ratkaista ongelmia, jos sellaisia syntyy. Tämän henkilön tulisi mielellään olla suorassa yhteydessä FLOSS Manualsien kehittäjiin.

KÄYTTÖOPPAAN YLLÄPITÄJÄ

Useimmilla FLOSS Manualsien käyttöoppailla on henkilö, joka ylläpitää kirjaa kirjapyrähdyksen jälkeen. Ylläpitäjä luo usein tyylioppaan ennen kirjapyrähdystä, jotta kirjoittajilla on se käytettävissään heti kirjoittamisen alkaessa. Yleensä ylläpitäjä on yksi kirjoittajista. Henkilöllä on tärkeä rooli ensimmäisten kirjapyrähdyksen jälkeisten viikkojen aikana, sillä hän tekee siistimisen, jota kirjat aina vaativat. Hänen tulisi myöntyä palaamaan käyttöoppaan pariin ajoittain määrittelemään, tarvitaanko päivityksiä, ja etsimään roolilleen tarvittaessa seuraaja.

OSALLISTUJAT

Osallistujat ovat kirjapyrähdyksen sydän ja sielu, ja ilman ainakin muutamia asialleen omistautuneita ihmisiä kirjapyrähdyistä ei voi olla olemassa. Kirjapyrähdyksen osallistujat kirjoittavat sisällön, ja monet muokkaavat myös toistensa sisältöä. Joillain heistä täytyy olla laaja tieto kirjapyrähdyksen aiheesta jo ennen pyrähdyistä. Heidän olisi myös hyvä tuntee jonkin verran HTML-koodia ja kyetä tekemään ja muokkaamaan kuvakaappauksia ja kaavioita tarvittaessa.

ULKOISET EDITORIT / TARKASTAJAT

Yksi kirjapyrähdyksen arvokas rooli on henkilö, joka lukee ja muokkaa materiaalia, tarjoten palautetta aina kuin mahdollista. Vaikka kirjoittajat voivat tehdä tämän toisilleen (ja etäosallistujat voivat myös auttaa), kirjasta tulee yleensä luettavampi ja johdonmukaisempi, jos joku kirjapyrähdyshuoneen ulkopuolella tarkkailee työtä.

Tämä henkilö voi käyttää samaa FLOSS Manuals -käyttöliittymää muokataksaan kappaleita, kun kirjoittajat lähtevät niistä, tai voi printata kokonaisia valmiita kappaleita ja merkitä ne käsin (jotkut editorit pitävät tästä vanhemmasta menetelmästä). Jos paperia käytetään kirjoittajat voivat tehdä muutokset tiedostoihin.

Ulkoisen editorin pitäisi kyetä tutkimaan luku ja koko kirja sujuvuuden kannalta, varmistaa että luvun logiikassa on järkeä, ja tehdä matalan tason oikolukua tavausta, pilkutusta ja kielioppia varten. Parhaimmillaan he voivat myös esittää mielipiteensä kielivalinnoista helpottaakseen kääntämistä myöhemmin - todellisuudessa tämä viimeinen seikka ei ole koskaan toteutunut kirjapyrähdyksen tiukan aikataulun vuoksi. Etäosallistuvan editorin olemassaolo voi olla todella hyödyllistä, sillä hän ei ole mukana paikallisessa dynamiikassa eikä kärsi ryhmäajattelusta.

KUVITTAJAT

Kirjan kannen täytyy olla valmiina kirjapyrähdysviikon lopussa. Vaikka kannen suunnittelijan ei tarvitse osallistua kirjapyrähdykseen, hänen on tärkeää olla mukana kirjapyrähdyksen päämäärissä ja tyyliissä, jota kirjoittajat ovat käyttäneet, jotta hän saa ideoita kannen suunnittelua varten.

On myös arvokasta saada mukaan joku, joka on hyvä muuttamaan ideoita kuvakkeiksi. FLOSS Manualsilla on jo kokoelma kuvakkeita, joten kuvakkeiden tekijän ei tarvitse olla sinällään graafikko, mutta hänen täytyy kyetä muokkaamaan SVG-kuvakkeita (suosittelemme käyttämään Inkscapea) luodakseen helposti käsiteltäviä kaavioita.

Sivun taiton tekee itse asiassa FLOSS Manualsin Objavi-työkalu. Jonkun täytyy selata kappaleet läpi, hankkiutua eroon muista tehtävistä, ja katsoa taittoa. Objavi pitää huolta lopusta. Objavi tekee kirjan asettelun lennossa, jotta kirjat voidaan ladata kirja kerrallaan - tyyppiseen palveluun. Kirjat on esiformatoitu FLOSS Manualsin tyyliin, mutta on mahdollista muuttaa ulkoasua ja tunnelmaa käyttäen Objavin CSS-ikkunaa.

7. AIKATAULU

Kirjapyrähdysien aikataulut voivat olla erilaisia monien tekijöiden vuoksi. Jos sisältöä on jo valmiina ja tavoitteena on organisoida se kirjaksi, ei aikaa kulu välttämättä yhtä paljon kuin aloitettaessa tyhjältä ruudulta. Kirjapyrähdys, jossa on paljon kirjoittajia, voi myös kestää vähemmän aikaa. Yleisesti ottaen olemme havainneet viiden päivän kirjapyrähdysen olevan kaikkein tehokkain.

Tässä on joitain ohjenuoria aikataululle, jota olemme käyttäneet.

Sunnuntai	10-20 minuuttia FLOSS Manuals -työkalujen harjoitteluun ja 2-3 tuntia koko kirjan sisältösuunnitelmaan FLOSS Manuals -työkalun sisällä. Käytä projektoria esitelläksesi FLOSS Manualsin ja täyttääksesi luvut ja osat, jotka kirjoitetaan seuraavalla viikolla. Järjestä ruokailu yhdessä, jotta kirjoittajat voivat tutustua toisiinsa ruoan ja juomien ääressä. Koska jotkut ihmiset voivat matkustaa pitkiä matkoja osallistuakseen, varmista että suunnittelu tulee ennen sosiaalista toimintaa. Voit olla varma, että sosiaalista kanssakäymistä on myöhemminkin, mutta on tärkeää, että kaikki ovat paikalla suunnittelukeskusteluissa.
Maanantai	Koko päivä kirjoittamista kello 9-18, lounastauolla. Lyhyt arvio lounasta ennen tai sen jälkeen. Sosialisoikaa illalla.
Tiistai	Toinen kokonainen päivä kirjoittamista. Arvio keskipäivällä. Ehkä hyvä antaa ihmisten valita tulisiko illalla kirjoittaa vai hengailla.
Keskiviikko	Taas kokonainen päivä kirjoittamista. Lukitse kaikki luvut - enempää lukuja ei lisätä tämän jälkeen.
Torstai	Pyrähdys pyrähdysen sisällä. Aloittakaa kello 9 aamulla ja kirjoittakaa, kunnes tipahdatte tuoleiltanne väsyneinä. Kaiken sisällön tulee olla valmiina päivän loppuun mennessä.
Perjantai	Koko päivä tehden ainoastaan valmiiksi katsotun sisällön siivoamista. Tulosta koko käyttöopas ja oikolue se ennen kuin valmistelet sen painoa varten lisäämällä kansikuvan. Suunnitelkaa illaksi palkinnoksi hauska tapahtuma.

Jos mukana on etäosallistujia, on ehkä tarpeen pitää päivittäinen konferenssipuhelu. Tässä puhelussa kaikki kertovat tilanteestaan ja kuvailevat kohtaamiaan esteitä, jotka estävät etenemisen jossain käyttöoppaan osassa. Tämän tapaamisen pitäisi tapahtua jokaisen päivän alussa, sillä ymmärryksellä, että joskus aika voidaan siirtää jonain päivänä.

8. LOGISTIikka JA BUDJETTI

Kirjapyrähdys voidaan tehdä hyvin halvalla, mikäli kaikki osallistujat ovat kotoisin paikkakunnalta, sinulla on paikka työskentelyä varten ja ihmiset ovat vapaaehtoisia. Kuitenkin asiantuntijoiden tuominen eri puolilta maailmaa tai kokeneen kirjapyrähdysten johtajan palkkaaminen voi maksaa paljon.

Edelleenkin, kokonaiskustannukset täysin rahoitettuun kansainväliseen kirjapyrähdykseen ovat verrattavissa teknisen kirjoittamisen palkkaamiseen samaa tehtävää varten, mutta yhteistyössä kirjoitettaessa saadaan tulokset nopeammin, prosessi on hyvä tiiminrakentaja, se auttaa rakentamaan yhteisön sisällön ympärille, voi kehittää lisää mielenkiintoa projektia kohtaan ja toistaiseksi näkemämme laatutaso on melko korkea.

Kysyt ihmisiä ottamaan viikon poissa töistä ja perheen luota ilman korvausta (luultavasti), yritä saada tarpeeksi rahoitusta saadaksesi sen ilmaiseksi osallistujille. Toisin sanoen, maksa kaikki matka-, ruoka- ja asumiskustannukset. On järkevää pyytää heitä käyttämään halvinta mahdollista matkustustapaa ja etsimään vapaita sohvia paikallisten kannattajien asunnoista. Jos osallistujat eivät joudu maksamaan mitään, varmista että he tietävät sen etukäteen. Ilmaise esimerkiksi selkeästi mitkä ateriat ovat ilmaisia ja minä päivinä asuminen tarjotaan, jotta he tietävät joutuvatko maksamaan mitään alku- tai loppupäässä.

Tämä luku käsittelee asioita, joita sinun täytyy pohtia.

MATKAT

Yritä maksaa kaikkien matkat, mikäli kykenet. Matkakustannukset ovat yleensä suuremmat kuin odotat. Jos joku lentää paikalle, yritä korvata lennot ja myös matka lentokentälle kotoa ja takaisin kotiin, sekä lentokentältä tapahtumapaikalle ja takaisin.

Joskus voit joutua pyytämään vapaaehtoista osallistumista ja havaitset, että jotkut maksavat oman matkansa tullakseen kaukaa. Tämä on hienoa, kunhan he tuntevat sopimuksen yksityiskohdat.

ASUMINEN

Jos sinulla ei ole budjettia hotellia varten (joka voi olla kallis, kun monta ihmistä asuu koko viikon), kysele kenellä on vapaa sohva tai sänky. Jos sinulla ei ole budjettia, harkitse loma-asunnon vuokraamista. Nämä ovat halvempia kuin useamman hotellihuoneen maksaminen. Loma-asunto on yleensä täysin varusteltu talo keittiöllä, joten voit kokata siellä ja säästää jonkin verran rahaa sen sijaan, että söisit ulkona.

RUOKA

On kunnioittavaa ottaa huomioon osallistujien ruokatarpeet vaatimatta maksua, mutta kirjapyrähdykset myös toimivat paremmin, jos ruoka vain ilmestyy, kun sitä tarvitaan, ja osallistujien ei tarvitse murehtia siitä. Aamiaisen ja lounaan lisäksi kirjapyrähdyksen aikana tulee tarjoilla naposteltavaa.

Ota selville heidän suosikkiruoansa ja lähde kauppaan. Varmista, että kysyt heidän ruokavalioonsa liittyvät rajoitukset (uskonnolliset, poliittiset ja lääketieteelliset) ja varmista, että sinulla on jokaiselle jotain joka aterialla.

Jos pidät kokkaamisesta, viikkosi tulee olemaan hauska! Jos et pidä kokkaamisesta, yritä saada joku muu vakuutettua kokkaamisen tarpeellisuudesta viikon aikana.

Jos osallistujat ovat vastuussa omista aterioistaan iltaisin, varmista että he tietävät mitä joutuvat maksamaan ja mistä ruokapaikkoja löytyy erilaisilla hintatasoilla. Loma-asunnossa voit tarjoilla kaikki ateriat paikan päällä (osallistujat ovat yleensä tyytyväisiä auttaessaan kokkaamaan, kun he eivät ole töissä pyrähdyksen parissa).

KORVAUS

Jos sinulla on siihen budjetti, yritä maksaa osallistujille kirjan kirjoittamisesta. Jotkut ihmiset ovat arvoiltaan tiukasti vapaaehtoisia, mutta toiset pitävät osallistumista helpompana ja motivoivampana, jos maksat heille hieman rahaa.

Jos sinulla ei ole rahaa maksaa kenellekään, on oikein kysyä vapaaehtoisia, tee vain selväksi, että korvausta ei ole.

Jotkin kirjapyrähdykset ovat palkanneet kokeneen kirjapyrähdyksen johtajan tai ammattimaisen editorin.

KIRJOITUSRESURSSIT

Varmista, että sinulla on tarpeeksi seuraavia:

- Jatkojohtoja
- Kyniä ja paperia
- Kansainvälisiä muuntimia
- Tuoleja
- Printteri ja printteripaperia
- Ethernet-kaapeleita tai langaton reititin
- Hiirialustoja
- Hakuteoksia

- Videoprojektori

Yleensä osallistujat tuovat omat sylimikronsa. Varmista, että pyydät heitä tuomaan kannettavan tietokoneen, tai lainaa niitä osallistujille, joilla ei ole omaa.

9. TILAT

Tapahtumapaikka on kriittinen kysymys. Tarvitset paikan, jossa kaikki voivat työskennellä yhden pöydän ympärillä. Keskusteluja täytyy olla kirjoittajien välillä, jotta voitte neuvotella sisällöstä. Näiden keskustelujen täytyy tapahtua spontaanisti ja ilman tarvetta etsiä ihmisiä eri huoneista.



Pöytää varten tarvitaan kunnon tuolit, hyvä sähkön saatavuus, ja tarpeeksi tilaa kahvikuppeja varten.



On yleensä hyvä idea kieltää syöminen kirjapyrähdyspöydässä. Tämä johtuu siitä, että äänekkäät syöjät voivat olla hyvin häiritseviä muille kirjoittajille.



Juominen on yleensä OK, kunhan kukaan ei ole vaarassa saada kahvia läppärilleen.



Tilan tulisi olla helppojen kulkuyhteyksien päässä paikalliselle emännälle ja osallistujille. Parhaassa tapauksessa kaikki asuvat samassa talossa, jossa he kirjoittavat. Yhdessä asuminen voi luoda siteitä ja ystävyyksiä ihmisten välillä toisella tavalla kuin työskentely yhdessä ja lähteminen päivän jälkeen. Kirjapyrähdyksen päämääränä ei ole vain tehdä hyvää sisältöä, mutta tehdä jatkuvaa yhteistyötä tuon sisällön ympärillä - joten hanki kaikki samaan taloon, jos kykenet.



Tapahtumapaikan ei tulisi olla yhdenkään tärkeimmän osallistujan työpaikassa. On tärkeää tehdä kirjoittamisesta ensisijainen asia, jotta osallistujia eivät häiritse tavalliset työpäivän aktiviteetit ja muut tekijät.

Jos mahdollista, työtilan tulisi olla käytettävissä 24 tuntia päivässä kaikille osallistujille. Joku voi saada äkillisen myöhäisen yön inspiraation tai herätä epätavallisen aikaisin jet lagin vuoksi, ja tahtoa tehdä pari tuntia tuottavaa työtä.

Nopea internet-yhteys on välttämätön. Hubiin täytyy olla helppo kytkeytyä ja se ei saa sulkea mitään sisältöä tai protokollaa. Langaton verkko on mainio, sillä ihmiset voivat siirtyä muualle ja jatkaa työskentelyä, vaikka tahdot heidät samaan huoneeseen suurimman osan aikaa.

Jos suunnittelet kaikkien pysyvän samassa talossa, nukkumapaikkojen tulisi olla mukavia. Kirjoittajat saavat parhaat sängyt ja organisoijat hyväksyvät vähemmän mukavat nukkumapaikat. Tuo korvatulppia niille, jotka saattavat joutua samaan huoneeseen kuorsaaajan kanssa. Tulisi olla myös keittiö, josta ihmiset voivat hakea välipalaa sitä tarvitessaan.

Kirjapöytätyön pitäminen jonkun muun toimistotilassa - konferenssissa, yrityksen toimistossa, yliopistolla jne. - voi toimia, mutta joudut uhraamaan yksinkertaisuuden ja häiriöiden puutteen, jonka saavutat laittamalla kaikki taloon yhdessä. Viralliset paikat, kuten firmat, voivat tarjota helpon pääsyn nettiin - mutta varmista, että mitään ei ole suljettu, sillä osallistujat tarvitsevat pääsyn ulkomaailmaan tietoja ja muiden kanssa viestimistä varten - ja mukavat tilat, kuten keittiöt (mutta varmista, ettet ärsytä vakiotyöntekijöitä käyttämällä sitä).

Jos joudut tuomaan osallistujat tämän tapaiseen paikkaan toisessa rakennuksessa, varmista että viittoja on paljon. Heidän täytyy löytää helposti työpaikka, keittiö ja vessa. Pyydä paikallista isäntää tutkimaan tilat etukäteen, suunnittelemaan kylttien sijainti ja tulostamaan mahdollisimman suuria kylttejä.

Lopultakin, jos voit tehdä tapahtumapaikasta todella mielenkiintoisen, voit lisätä paljon kokemukseen. Ehkä hämmästyttävän paikka, jossa olemme työskennelleet tähän mennessä, oli De Waag Amsterdamissa, joka on eräänlainen linna Amsterdamin keskellä. Tämä oli monille kerran elämässä -tyyppinen kokemus.



10. TYÖKALUT

Kirjapyrähdyksen työkaluihin kuuluu sekä laitteet että ohjelmistot. On parasta, jos jokainen kirjoittaja tuo tai lainaa sylimikron. Ohjelmistovaatimukset ovat yksinkertaisesti verkkoselain ja mahdollisesti kuvankaappaus- tai grafiikkaohjelmisto. On toivottavaa, mutta ei välttämätöntä, että käytät Firefoxia käyttäessäsi FLOSS Manuals -verkkotyökaluja. Internetin saatavuus on myös välttämätöntä FLOSS Manuals -työkalujen käyttöä varten.

Riippuen ohjelmistosta tai käsitteistä, joita dokumentoit kirjapyrähdyksessä, tahdot varmistaa, että jokainen kirjoittaja voi käyttää ohjelmaa tai laitteistoa. Esimerkiksi OLPC ja Sugar Labs -kirjapyrähdyksiin lainasimme tarpeeksi XO-läppäreitä, jotta jokaiselle kirjoittajalle olisi yksi proseduurien testausta ja kuvankaappausten ottamista varten. Joissain tapauksissa käytimme USB-tallennuslaitteita siirtäksemme kuvankaappaukset XO-läppäriltä kirjoittajan tietokoneelle.

Varmista, että sinulla on tietokoneita, joilla on kaikki eri käyttöjärjestelmät, joilla pyörii ohjelmisto, josta kirjoitat. Jos kirjoitat käyttöopasta GIMP-kuvankäsittelyohjelmasta, on hyvä hankkia ainakin yksi Mac OS X -kone ja yksi Windows -kone Linux-koneiden lisäksi.

KIRJOITTAMINEN JA JULKISEMINEN YHTEISTYÖSSÄ

FLOSS Manuals -sivusto on wiki, joka mahdollistaa sisällön samanaikaisen muokkaamisen. (Jokaista sivua voi kuitenkin muokata vain yksi henkilö kerrallaan.) Wikissä on WYSIWYG-käyttöliittymä mahdollisuudella siirtyä HTML-näkymään ja muokata HTML-koodia suoraan. Käyttöliittymä mahdollistaa myös käyttöoppaan osien luomisen ja järjestämisen nopeasti sisällysluettelotyökalun valikkojen avulla. Sivusto tarjoaa myös painotaiton, joka luo painoon varmiin ja kirjaksi muotoillun PDF-tiedoston. Tämä PDF-tiedosto ladataan Luluun painettavaksi kokonaiseksi kirjaksi.

TILAVIESTIT

FLOSS Manuals ilmaisee luvun tilan seuraavilla tilaviesteillä:

- unpublished
- published
- hold
- complete
- incomplete
- needs images
- to be proofed
- needs layout
- to be translated
- needs updating

Published-status asetetaan jokaiselle kappaleelle, kun luvun sisältävä kirja on julkaistu ylläpitäjän toimesta.

Vain ylläpitäjät voivat muuttaa kappaleiden statusta, joten varmistaa että paikalla on yksi henkilö, jolla on FLOSS Manuals ylläpitäjän oikeudet. Yksi yleinen toimintatapa on antaa kaikille paikalla oleville ylläpitäjän oikeudet kirjapöytäkirjan ajaksi (vain FLOSS Manuals järjestelmänvalvojat ja kehittäjät voivat antaa ylläpitäjän oikeudet).

OIKEUDET

Kirjoittajien ja editorien pitää rekisteröidä FLOSS Manuals -tunnus ennen kuin he voivat käyttää työkaluja.

11. ETÄOSALLISTUMINEN

Kokemuksemme mukaan suurin osa kirjapyrähdyksessä tehdystä työstä tapahtuu kirjapyrähdyksen fyysisessä tapahtumispaikassa. Tähän on ollut poikkeuksia: esimerkiksi Komentorivin perusteet - kirjapyrähdyksessä yhteistyössä Free Software Foundationin kanssa oli vähän todellisessa avaruudessa olevia osallistujia ja paljon etäosallistujia. Kuinka tahansa osallistuminen jaetaan, etäosallistuminen on hyvin tärkeää ja on täysin välttämätöntä luoda suunnitelma todellisessa tilassa olevien ja verkon kautta tulevien kirjoittajien yhteistyölle. FLOSS Manuals tarjoaa joitain työkaluja, jotka ovat olleet hyödyllisiä tämän viestinnän tukemisessa.

Olemme käyttäneet menneisyydessä myös puhelinkonferensseja (joko VoIP tai "oikeita" puhelimia), mutta yleisesti ottaen nämä eivät ole yhtä toimivia jatkuvaan yhteistyöhön kuin tekstiin perustuva kommunikaatio. Jatkuva, avoin, tekstiin perustuva chatti on hyvä "ympärillä olevaan" etäviestintään, joka sopii paremmin yhteistyöhön etäosallistujien kanssa koko päivän, viikon tai pidemmän ajan. Puheviestintä keskittyy liikaa "mitä teemme juuri nyt" -kysymyksiin ja usein on tylsiä hetkiä, kun osallistujat miettivät sanottavaa.

Nopeat konferenssipuhelut ovat kuitenkin hyvin tehokkaita saamaan kirjapyrähdyksen tiimin ymmärtämään, että he eivät toimi eristyksissä, ja että muualla tällä planeetalla on aktiivisia, todellisia ihmisiä, jotka välittävät heidän toiminnastaan ja tahtovat auttaa. Se antaa motivaatiota, mutta ei ole täysin välttämätöntä.

FLOSS Manuals tarjoaa seuraavat työkalut verkkoviestintään kirjoittajien välillä.

IRC

FLOSS Manuals -sivuilla on pieni IRC (Internet Relay Chat) -ikkuna lyhyiden viestien lähettämiseksi kaikille käyttööppaan osallistujille. Tätä ei ole vielä suomenkielisellä puolella. Voit nähdä sen englanninkielisten WRITE-sivujen oikealla puolella muokatessasi sivuja. Se on yksinkertainen mekanismi, joka ei vaadi lisäosia toimiakseen selaimessasi. Se toimii lähettämällä viestejä FLOSS Manuals IRC-kanavalle. Keskustelu on kaikkea mieleentulevaa varten. Tekstiformaatti on melko lyhyt ja siinä ei ole historiaa tai mahdollisuutta vierittää taaksepäin. Monimutkaisempia keskusteluja varten, tallentaaksesi keskustelun tai salliaaksesi yksityiset viestit tulisi käyttää IRC-asiakasohjelmaa.

occurs in the real space of the sprint.
absolutely necessary to devise a plan to

an opinion) for assisting with this
channels (either VOIP or 'real' phones) but in
operation as the text based communication. A
the communication which is better suited for
or longer. Voice chat seems to put too much
freaky moments when participants are trying

Helping the Book Sprint team realise they are
somewhere else on the planet that care about
boost but is not absolutely necessary for

communication between contributors :

provided a little inline chat. You can see it on
; and it is also present in the editing pages.
in your browser. The chat is for chatting
very short and there is no history or ability to

AdamHyde
i will change this web* bug later
AdamHyde
ola
DanielClark
Adding image to personal
profiles causes TWiki error
AdamHyde
ok
AdamHyde
thanks
AdamHyde
will check it out
AdamHyde
your bcfg2 manual is there

AdamHyde

Keskusteluikkunassa on yksi keskustelukanava. Vielä ei ole mahdollisuutta
keskustella yksittäisistä käyttöoppaista. Kaikki kommentit ovat
kaikkien nähtävillä, kunnes joku muu aloittaa keskustelun ja saa
kommenttisi vierimään pois sivulta.

IRC

IRC on todella vanhan koulukunnan teknologiaa. Sen tärkeimmät
asukkaat ovat nörttejä, varsinkin vapaiden ohjelmistojen nörttejä. IRCin
kehitti suomalainen Jarkko "Wiz" Oikarinen vuonna 1988. Se on erittäin
hyvä teknologia keskustelulle, sillä se vaatii hyvin vähän kaistanleveyttä,
joten se toimii erittäin hyvin hitaalla yhteydellä. IRC-kanavia tarjoavat
IRC-verkot, palvelimet, jotka tarjoavat asiakastilejä. Me käytämme
Freenode IRC-verkkoa, yhtä vanhimmista ja suosituimmista. Kuka
tahansa voi perustaa IRC-kanavan Freenode-verkossa. Me olemme
luoneet kaksi:

1. #flossmanuals
2. #booksprint

Verkkoon perustuva keskustelu, joka on mainittu edellisessä osassa,
yhdistää ensimmäiselle kanavalle (#flossmanuals). Käytämme harvoin
#booksprint -kanavaa.

Käyttääksesi IRC-kanavia ilman verkkoon perustuvaa
käyttöliittymäämme tarvitset IRC-asiakasohjelman asennettuna ja sinun
täytyy tietää, kuinka sitä käytetään. Liity kanavalle #flossmanuals
palvelimella irc.freenode.net.

SÄHKÖPOSTIHUOMAUTUKSET

Jokaisessa käyttöoppaassa on sähköpostihuomautusmahdollisuus. Tilaamalla huomautukset saat sähköpostin aina, kun kyseistä käyttöopasta muutetaan. Nämä huomautukset sisältävät myös linkin "diff"-kenttään, joka näyttää muutokset jotka uusimmassa muokkauksessa on tehty, ja korostavat erot.

Sähköpostihuomautukset ovat mahtava tapa pitää kirjapyrähdysten aikana silmällä kuka tekee mitään. Lisäksi voit huomata muutoksen nopeasti ja ottaa henkilöön yhteyttä, jos sinulla on ongelma tai kysymys muutoksesta, jonka joku on tehnyt.

HUOMAUTUSTEN MUOKKAAMINEN

Muokkaustilassa voit nähdä kuka muokkaa mitään lukua.

Chapter List		Actual File Name		Edit
<div></div> 3% complete				
FIREFOX				
INTRODUCTION				
INTRODUCTION TO FIREFOX	edit	<div>needs updating</div>	Introduction	ChrisHofmann
INTRODUCTION TO OPEN SOURCE	edit	<div>unpublished</div>	IntroducingOpenSource	
INSTALLING				
WINDOWS	edit	<div>needs updating</div>	InstallingWindows	GregUrban
OSX	edit	<div>needs updating</div>	InstallingOSX	RdHersh
UBUNTU	edit	<div>needs updating</div>	InstallingUbin	
UPDATING FIREFOX	edit	<div>incomplete</div>	UpdatingFirefox	JanetSwisher
UNINSTALLING FIREFOX	edit	<div>incomplete</div>	UninstallingFirefox	
INTERFACE REFERENCE				
INTERFACE HIGHLIGHTS	edit	<div>needs updating</div>	Interface	EddieVanArsdall
LOCATION BAR	edit	<div>needs updating</div>	OpenAURL	
SEARCH BAR	edit	<div>unpublished</div>	SearchBar	AdamHyde
ACCESSIBILITY FEATURES	edit	<div>unpublished</div>	AccessibilityFeatures	
BROWSING BASICS				
NAVIGATING WEB PAGES	edit	<div>to be proofed</div>	NavigatingWebPages	
COPYING SAVING AND PRINTING WEB PAGES	edit	<div>to be proofed</div>	CopyingSavingPrintingPages	
SEARCHING	edit	<div>to be proofed</div>	Searching	
BOOKMARKING SITES	edit	<div>unpublished</div>	BookmarkingSites	JayMaechtlen
LIVE BOOKMARKS	edit	<div>needs updating</div>	RSSLiveBookmarks	
DOWNLOADING FILES	edit	<div>to be proofed</div>	DownloadingFiles	

Tästä näkee hyvin paljonko toimintaa on käynnissä, mikä auttaa kirjoittajien koordinoimisessa. Jos joku muokkaa kappaletta, kukaan muu ei pääse editoimaan kyseistä kappaletta, kunnes muokkaaja lopettaa toimintansa. Muuten muokkauksia voisi mennä päällekkäin voi tapahtua.

FLOSS Manualsin KIRJOITA-osassa näet kaikki, jotka ovat parhaillaan sisäänkirjautuneina. Nämä ihmiset näkevät kaiken, mitä selainpohjaisella IRC-kanavalla sanotaan.

VINKKEJÄ

12. VINKKEJÄ KIRJAPYRÄHDYSTEN
KIRJOITTAJILLE

13. ADAMIN AJATUKSIA

12. VINKKEJÄ

KIRJAPYRÄHDYSTEN KIRJOITTAJILLE

Rohkaisua kirjoittajille, jotka eivät vielä tiedä olevansa kirjoittajia

Kirjapyrähdyksellä innostat usein ihmisiä, jotka ovat innostuneita projektista, mutta eivät vielä luota kirjoitustaitoihinsa. Kirjapyrähdyksen yleinen asenne tulee kirjoittajien innostuksesta, joten on tärkeää saada aikaan myönteinen asenne, jonka mukaan osallistumiskynnys on matala ja kaikki osallistujat ovat tervetulleita, ei ole merkitystä kuinka pienellä panoksella osallistuu tai kuinka epävarma on taidoistaan tai kokemuksestaan. Osallistujat tuovat erilaisia kokemuksia kirjapyrähdykseen. Jotkin osallistujat ovat hyviä testaaajia, editoreita tai lukijoita, jotka voivat tarjota kommentteja ja ehdotuksia. Ammattimaiset kirjoittajat tietävät tiettyjä ammatin vinkkejä ja temppuja, alkaen tyylioppaasta.

Hanki projektille tyyliopas tai sovitut säännöt ja termonologia, sillä kirjoittajien on näin helpompaa ymmärtää, miksi tekstejä editoidaan. Lisäksi kirjoittajat, jotka tulevat ja menevät, voivat luottaa siihen, että heidän kirjoittamansa tekstit sopivat muihin kirjoituksiin. Tyyliopas helpottaa myös etäosallistujien toimintaa, sillä sieltä voi etsiä vastausta kysymykseen ennen kuin kysyy sen.

Wikeissä on yleensä yksi "voittava" sivu - sivun nykyinen versio - joten ennen aloittamista tarvitaan menetelmä ongelmatilanteiden ratkaisemiseksi. Onko se valistunut diktatuuri, yksittäinen oikolukija vai komitea?

Täytyy alleviivata ennakosuunnittelun tärkeyttä. Projektin osanottajien ja toimintaperiaatteiden täytyy määritellä ja sopia yleisön koostumus. Ratkaistava peruskysymys on "kuka lukee tämän tekstin?" Se voi säästä monta keskustelua myöhemmin. Yleisön valinta auttaa keskittymään kirjoittamiseen, koska erilaiset yleisöt yrittävät tehdä ohjelmilla erilaisia asioita.

Tee sisältösuunnitelma etukäteen, mikäli mahdollista, ja käytä sen perustana analyysiä siitä, mitä valittu yleisö tahtoo ohjelmalla tehdä. Tätä menetelmää kutsutaan "työtelineeksi", koska se tarjoaa kehikon, jonka sisällä kirjoittajat voivat rakentaa kirjan, joka on lopputulos.

Yritä kouluttaa kirjoittajia käyttämään työkaluja etukäteen. Tarjoa kurssia tai videolähetystä. Vaikka tämä kirja keskittyy FLOSS Manualsiin voivat myös muut yhteistyökirjoittamisen työkalut toimia hyvin kirjapyrähdyksessä.

13. ADAMIN AJATUKSIA

Tässä on joitain ajatuksia, jotka perustuvat kokemukseeni kirjapyrähdyksen johtamisessa. Suuri osa inspiraatiosta näiden tapahtumien johtamiseen tuli Allen Gunnin näkemisestä toiminnassa Aspiration Technin tapahtumissa. Kokemukseni näiden tapahtumien johtamisessa on ollut prosessi, jossa olen ottanut Gunnin metodologian ja työstänyt tavan, jolla sen saa toimimaan toisessa viitekehyksessä, nimittäin laajemman tekstin yhteistyökirjoittamisessa. Vaikka en ole kokeillut tätä vielä, olen varma että tällä menetelmällä on laaja soveltamisalue vapaiden ohjelmistojen käyttöoppaiden ulkopuolella.

KIRJOITTAJAT VAI OSANOTTAJAT?

Kutsun mielummin käyttöoppaaseen osallistuvia ihmisiä "osanottajiksi". Tuntuu melko suoraviivaiselta, mutta voi olla houkutus käyttää termiä "kirjoittaja". Tämä on mielestäni virhe, sillä FLOSS Manuals in olennaisina ajatus on, että kuka tahansa voi antaa panoksensa vapaiden ohjelmistojen liikkeelle, ja tämän voi tehdä antamalla panoksensa vapaaseen dokumentaatioon. Osallistuminen voi merkitä kuvien lisäämistä, kirjoittamista, muokkaamista, teknisen sisällön testaamista, oikolukemista, kirjapyrähdyksen isäntänä toimimista, kirjapyrähdyksen organisointia, kuvakkeiden suunnittelua, kansien suunnittelua, kirjoitusvirheiden korjaamista, lauseen äänensävyä muuttamista, tai dokumentaation lukemista ja kysymysten esittämistä.

Kun kuvailen käsillä olevaa tehtävää kirjapyrähdyksen alussa, käytän laajempaa käsitettä "osanottaja" mielummin kuin "kirjoittaja".

En myöskään käytä mielelläni käsitettä "tekijä". Vaikka kunnioitan tätä perinnettä, on käsite saanut liian raskaan taakan. Muutamia valistuneita tekijöitä lukuunottamatta käsite tarkoittaa henkilöä, joka työskentelee kustantajalle, osallistuu kustantajan tähtijärjestelmää, omistaa tekstiensä tekijänoikeudet, lisensoi kaikki oikeudet sisältönsä ja estää pyrkimykset muuttaa työtään. Tällaisessa yhteistyökirjoittamisen ympäristössä ei ole tilaa "tekijyydelle". Valistuneemmat kirjoittajat, jotka tahtovat laajentaa näköpiiriään, ovat aina tervetulleita!

TIIMIN RAKENTAMINEN

Eräs kirjapyrähdyksen mielenkiintoisimmista piirteistä on sen intensiivisyys sosiaalisena kokemuksena. Tämä johtaa erittäin hyviin keskusteluihin, jotka johtavat hyvään sisältöön, mutta on myös yleistä, että tiimin jäsenille muodostuu vahvoja siteitä.

KIRJAT?

JULKAISIJA?

Mikä on julkaisija näinä päivinä? Minulla ei ole tähän konkreettista vastausta. Voin vain sanoa, että FLOSS Manuals ei ole julkaisija perinteisessä mielessä, toimimme monien paradigmojen välillä, ja yhdistämme niitä tarvittaessa. Tämä jättää meidät jonkin verran kustantamosektorin sisälle, mutta perinteisten prosessien ulkopuolelle.

ELÄVÄT TEKSTIT

Mielestäni tekstillä on parempi mahdollisuus syntyä ja elää jos se kirjoitetaan yhteistyössä. Usein kirjoittajat pyrkivät suojelemaan tekstejään ja tämä haittaa usein työn jatkuvaa kehitystä. Tämän vuoksi sellainen materiaali "kuolee" helposti kirjoittajan suojelun vuoksi, siinä missä yhteistyönä luotu teksti pysyy useammin elossa, koska kukaan ei ole estämässä osallistumista.

Aloittaessasi kirjoituspyrähdyksen tahdot varmistaa, että kaikki kirjailijaneidot jätetään oven ulkopuolelle.

Tämän vuoksi on välttämätöntä, että kaikki tekstit luodaan avoimen lisenssin alaisuudessa.

RUOKA JA TAPAHTUMAPAIKKA

Jos tarjoat hyvän tapahtumapaikan ja hyvää ruokaa kirjoittajasi ovat onnellisia ja tahtovat kokeilla kirjapyrähdyistä uudestaan.



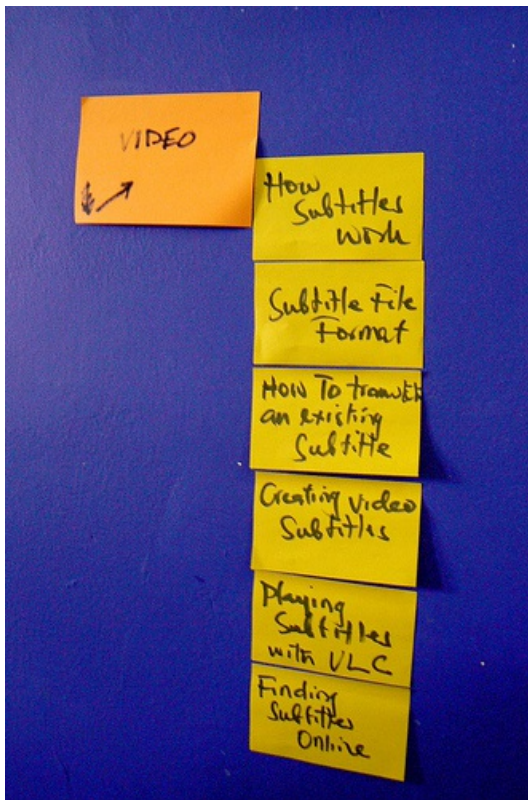
SISÄLLYSLUETTELOIN LUOMINEN

Sisällysluettelo on luuranko, jonka päälle kirjapyrähdyksen täytyy rakentaa sisällön ruumis. Kirjapyrähdyksen osallistujien pitäisi tehdä sisällysluettelo kirjapyrähdyksen tapahtumapaikalla, mikäli mahdollista.

Olen havainnut, että kun tapaamme sunnuntai-iltana ennen kirjapyrähdystä, saamme sisällysluettelon valmiiksi suunnilleen kolmessa tunnissa. Jokaisen kirjapyrähdyksen osallistujan täytyy osallistua sisällysluettelon luomisprosessiin seuraavista syistä:

- Jokainen kirjapyrähdyksessä ymmärtää tehtävän luonteen
- Kaikki osallistujat "ostavat" projektin
- Se luo alusta alkaen hyvää keskustelua

Sisällysluettelon tulisi olla epätäsmällinen. Sen tulisi olla vain sarja osien otsikoita ja lukujen ostikoita. Voit käyttää FLOSS Manuals in sisällysluettelotyökalua luodaksesi tämän, tai voit käyttää muistilappuja, kirjoittaa niille kirjan osien ja lukujen otsikot, ja liimata ne taululle.



Tarkempi suunnitelma vain hämmentää ryhmää. Sisällön tulisi muodostua dynaamisesti kirjapyrähdyksen jatkuessa. Pyrähittäjien tulisi kyetä kirjoittamaan maanantaina kello 9 aamulla selkeässä mielentilassa. On helpompaa aloittaa ja sisällyttää kaikkien ideat viikon kuluessa kuin kahlehtia kaikki rajoituksilla, jotka määräävät kuka kirjoittaa mitä ja koska - tämä on voimakas mielipiteeni, joka perustuu monien kirjapyrähdyksen kokemuksiin, mutta myönnän, että en ole kokeillut viimeksi mainittua vaihtoehtoa. Luulen, että se voi toimia joissain tapauksissa, mutta sinun täytyy ajatella tätä huolellisesti.

TOISEN TAPAHTUMAN YHDISTÄMINEN

Avointen käännöstyökalujen viiden päivän kirjapyrähdyks seurasi kolmen päivän konferenssia (isäntinä Allen Gunn ja Aspiration). Koska konferenssin ja kirjapyrähdyksen aihe oli sama, päätimme yhdistää ne mahdollisimman tiiviisti. Tästä syystä rakensin sisältösuunnitelman seinälle muistilapuilla ja pyysin ihmisiä lisäämään/poistamaan/muuttamaan sisältösuunnitelmaa niin paljon kuin he tahtoivat. Jokaisessa istunnossa näytin myös FLOSS Manuals työkaluja, jotta ne, jotka eivät osallistuneet kirjapyrähdykseen saattoivat innostua ja etäosallistua.



Menetelmät, joita aloimme kehittämään täällä, voivat viedä pitkälle, mutta opin tästä kokeilusta muutamia asioita. Ensinnäkin noin 10% niistä, jotka ovat luvanneet osallistua etätyönä, osallistuvat jollain tavalla - mikä ei ole sekään yhtään huonommin. Toisekseen monet ihmiset lisäsivät paljon materiaalia, jonka olivat kirjoittaneet jo aiemmin - tämä oli hienoa! Vaikka me emme käyttäneet kaikkea materiaalia, oli suuri osa hyvin käyttökelpoista ja hyvin kirjoitettua. Vaadittiin kaksi päivää jatkuvaa muistuttamista siitä, mitä teemme, jotta tätä sisältöä ilmaantui, joten älä anna periksi!

KERTOMUKSEN KULKU

Tekstin kertomuksen kulun tulisi olla yksinkertaista. Pidä teksti suoraviivaisena, etenevänä, ja jaettuna selkeisiin yksinään toimiviin paloihin. Jokaisen luvun tulisi seurata edellistä ja johtaa seuraavaan. Perusasiat alkuun, älä jätä mitään käsitteitä selittämättä, ja lisää monimutkaisuutta kirjan edetessä.

Jos teet tämän, uudet kirjoittajat voivat aloittaa alusta ja asiantuntijat voivat aloittaa kirjan loppupuolelta.

Älä tee sitä virhettä, että monimutkaistat kirjan tarinaa. Esimerkiksi idea teemojen tai tapaustutkimusten kuljettamisesta useampien lukujen läpi tekee tekstin harmonisoinnista vaikeampaa ja melko todennäköisesti hidastaa sisällön luontia. Lisäksi jatkuvat teemat vaativat riippuvuuksia (eli joku luku täytyy lukea ennen jotain muuta lukua), jolloin lukua on vaikea käyttää uudestaan muualla.

IHMISTEN AUTTAMINEN ALKUUN

Kirjapyrähdyksessä on tärkeää rohkaista sellaisia ihmisiä, jotka eivät näe olevansa "kirjoittaja". On tärkeää, että ihmiset tuntevat olonsa mukavaksi, stressaantumattomaksi ja hyväntuuliseksi. Ei ole aina mahdollista luoda tätä, mutta sen saavuttaminen mahdollisimman monen kirjoittajan kohdalla on välttämätöntä organisoijalle. Toiseksi ihmisten tulisi kirjoittaa siitä, minkä tietävät. On helpompi kirjoittaa tai puhua siitä, minkä tunnet tarkkaan. Lisäksi, kuten useimmissa asioissa, ihmiset on helpompi pitää vauhdissa, jos he perehtyvät aiheeseensa.

Tämän saavuttamiseksi on hyvin tärkeää, että osallistujat aloittavat kirjapyrähdyksen valitsemalla luvun, joka kiinnostaa eniten. Anna jokaisen aloittaa jonkin verran satunnaisella tavalla - älä murehdi tästä, ajan kuluessa kirjoittamisesta tulee koordinoitumpaa. Se on hieman kuin moottoripyöräillän aloitus - kaikki ajajat juoksevat moottoripyörilleen ja lähevät ajamaan, aluksi se näyttää kaoottiselta, mutta pian asiat ovat järjestyneempiä. Tärkeintä on, että ihmiset aloittavat, unohtavat henkilökohtaisen uskonsa, että eivät kykene kirjoittamaan, ja alkavat kirjoittaa.

Myös tästä syystä on tärkeää olla ylikuormittamatta kirjapyrähdyksen alkua kirjoitussäännöillä. Kehittyvän kirjoitustyylin tulisi parantua luonnollisesti - tämä voi tapahtua keskustelulla muiden kirjoittajien kanssa, jokainen kirjoittaja voit ajatella omaa tyyliään, katsoa muiden tyyliä, ja muuttaa tyyliä ajan kuluessa, kirjoitus voi parantua muiden uudelleenkirjoittaessa sisältöä tai muokkauksen aikana.

Aloita siis niin vähillä kuormittavilla säännöillä kuin mahdollista. Tietenkin joku voi kysyä "missä on tyyliopas" - tämän vuoksi jokaisella käyttöoppaalla on tyyliopas, mutta se on linkitetty toiselle sivulle eikä ole kovinkaan näkyvä osa käyttöoppaan kotisivua. Niinpä ne, jotka tahtovat sääntöjä, voivat saada ne, mutta ne jotka eivät tahdo ajatella näitä asioita, voivat helposti jättää ne huomiotta.

KIRJOITTAMINEN KESKUSTELUNA

"Kirjoittaminen keskusteluna" on Anne Gentlen lausahdus. En voi puhua Annen puolesta, mutta mielestäni tällä lausunnolla on hyvin selkeä ja tärkeä arvo kirjapyrähdyksissä. Keskustelu tapahtuu ainakin neljällä tasolla:

1. **Keskustelu huoneessa.** Kaikki läsnäolijat ovat saman pöydän ympärillä ja keskusteluja täytyy rohkaista. Toisin kuin perinteisessä kirjoitusprosessissa ympäristö on äänekäs ja keskustelua tulisi rohkaista. Näiden pöydän yli tapahtuvien keskustelujen seurauksena osanottajat harmonisoivat idoitaan siitä, mitä ovat kirjoittamassa.
2. **Keskustelu tekstissä.** Tekstit itsessään ovat keskusteluja. Älä suojele sisältöä, jonka kirjoitat - rohkaise muita lukemaan se, muuttamaan sitä, poistamaan se jne. Tämä jatkuva sisällön tarkastelu useampien silmien avulla ("Monet silmät tekevät bugeista matalia") on keskeinen vapaiden ohjelmistojen periaate ja toimii yhtä hyvin tässä ympäristössä. Tämä jatkuva muuttaminen on itsessään keskustelu, joka tapahtuu tekstissä, ja on välttämätön sisällön parantamiseen ja harmonisointiin.
3. **Keskustelut huoneen ulkopuolella.** Keskustele huoneen ulkopuolella olevien ihmisten kanssa ja kysy heidän näkemyksiään teksteistä. On tärkeää tietää, ovatko tekstit todella kehityksessä siihen suuntaan, että huoneen keskustelujen ulkopuoliset ihmiset ymmärtävät niitä. On tärkeää puhua etäosallistujille IRCin, sähköpostin, wikin muokkauksen ja FLOSS Manuals verkkokeskustelun kautta.
4. **Keskustelu lukijan kanssa.** Käytä kirjoittaessasi ystävällistä ja keskustelevaa ääntä. Kun työskentelin radiossa, yksi tapa saada DJ:t rentoutumaan ja kuulostamaan "normaalilta" radiossa oli leikata naaman kuva, liimata se mikrofoniin ja pyytää DJ:tä puhumaan tuolle "henkilölle". Se toimi. Yritimme samanlaista lähestymistapaa Internet-sensuurin kiertämistä käsittelevässä kirjapyrähdyksessä rakentamalla lukijaprofiileja, mutta en usko että se oli kovin toimiva (mutta se oli mielenkiintoinen, ja tahtoisin kokeilla tätä lähestymistapaa enemmänkin). Andy Oramin lähestymistapana oli kirjoittaa esimerkkikappale halutulla äänensävyllä, ja se oli tähän mennessä paras kokeilu tällä alueella, mutta tahdomme testata sitä lisää. Saman vaikutuksen saa luultavasti kannustamalla kirjoittajia ajattelemaan lukijaa jonain henkilönä, jonka he tuntevat hyvin, ja jota he kunnioittavat.

HÄIRITSEVÄ KESKUSTELU

Joskus joudut puuttumaan häiritsevään keskusteluun. Kokemukseni mukaan jotkut ihmiset suhtautuvat niin intohimoisesti käsillä olevaan aiheeseen, että he tahtovat puhua siitä, puhua siitä ja puhua siitä. Tämä ei itse asiassa auta. Vaikka kirjoittaminen perustuu keskusteluun, ei kyseessä ole monologi. Tällainen käytös voi olla hyvin häiritsevää ja joudut puhumaan suoraan kyseiselle henkilölle. Tämä voidaan tehdä avoimesti, jos se tehdään suoraan, mutta tehokkaampaa on epämuodollinen mutta selkeä keskustelu, kun muita ei ole paikalla. Jos puhut ystävällisesti niin kyseinen henkilö kuuntelee ja parantaa tapansa.

LUOTTAMUKSEN VOITTAMINEN

On melko todennäköistä, että kirjan kirjoittamiseen kokoontunut ryhmä ei ole kokeillut kirjapyrähdyistä aiemmin, tai he eivät ole ehkä koskaan osallistuneet prosessisuuntautuneeseen tapahtumaan. On hyvin mahdollista, että jotkut osallistujat voivat olla pelätä näennäisen rakenteetonta metodologiaa. Kun saat tulokset valmiiksi, tämä asenne muuttuu - mutta se on viikon lopussa... Kuinka selvittää ensimmäisten päivien läpi? Ainoa keksimäni tapa on olla vakuuttunut siitä, että voin auttaa osallistujat maaliviivalle asti. Sinun täytyy siis olla itsevarma. Älä anna vastaanvääntäjien lannistaa itseäsi. Jos sinulla ei ole mitään kikkoja selvittääksesi tästä, sinun on paras löytää ne nopeasti, sillä sinun täytyy olla itsevarma aloittaessasi prosessin.

Vastaanvääntäjien suhteen suosikkistrategiani on pilailla ihmisten kanssa, jotta he rentoutuvat. Jos joku on tiukka, on hyvä idea tehdä heidät tietoisiksi tästä - ei suoraviivaisesti, mutta ystävällisillä vitseillä. Ideana on rentouttaa heidät, ei istua alas ja pitää vakavaa keskustelua heidän huolenaiheistaan.

VIIKON MUOTO

Toistaiseksi minulla on kokemusta lähinnä viiden päivän kirjapyrähdyksistä, joihin jokainen saapuu sunnuntina ja lähtee seuraavana lauantaina. Ihanteellisesti käymme kaljalla sunnuntai-iltana ja lopetamme sisällysluettelon kirjoittamisen. Maanantai-aamuna on nopea työkalujen esittely ja sen jälkeen siirrymme suoraan kirjoittamiseen. Kirjoitamme keskiviikko-iltaan asti ja keskiviikon jälkeen jäädytämme kaikki luvut - uusia lukuja ei voida lisätä, ellei se ole täysin välttämätöntä. Tämä merkitsee, että keskiviikko-iltana on yleensä kova keskustelu siitä, mikä pysyy käyttöoppaassa ja mikä poistetaan. Jokaisen täytyy ottaa vastuu tiettyjen kappaleiden viimeistelystä torstain loppuun mennessä. Keskiviikko-iltana muutamme myös käyttöoppaan rakennetta sopimaan viikon aikana löydettyihin epäjohdonmukaisuuksiin, joita ei ole löydetty ja ratkaistu viikon aikana.

Torstaina on kirjapyrähdyksen kirjapyrähdyspäivän sisällä. Kaikkien tulisi kirjoittaa, kunnes he eivät enää kykene siihen. Tavoitteena on saada kaikki sisältö valmiiksi torstaiyöhön mennessä.

Perjantai on siivouspäivä. Kello 18 on aika avata kaljat, tehdä PDF, ladata se sivulle, ostaa kirja ja juoda olutta.

TYÖPARIT

Hieno strategia, jonka Michael Mandiberg (Digital Foundations) toi mukaan prosessiimme, on asiantuntijoiden ja maallikoiden yhdistäminen työpariksi.



On hyvin tehokas toimintatapa laittaa asiantuntija kertomaan konsepteista sillä aikaa kun "maallikko" kysyy kysymyksiä ja kirjoittaa asiat "ymmärrettävään" muotoon. Tämä antaa asiaan vasta tutustuvalla jotain tekemistä, joka on enemmän keskittynyt sisältöön kuin oikolukeminen, ja hän oppii paljon samaan aikaan. Asiantuntijalle on myös hyvä kohdata vaikeita maallikon kysymyksiä - se pakottaa heidät kohtaamaan yleisönsä suoraan ja yksinkertaistamaan konsepteja selkeämmiksi selityksiksi.

RAKENTEESEEN JUUTTUMINEN

Juutut varmasti kirjapyrähdysen aikana luvun tai koko käyttöoppaan rakenteeseen. Suosittelen käsittelemään näitä ongelmia mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Meillä on useita arviointiprosesseja ensimmäisten päivien aikana - yleensä yksi ensimmäisen päivän lopussa ja toinen lounaalla seuraavana päivänä. Ongelmat voidaan jättää näihin tapaamisiin. Myöhemmin prosessissa (toisen päivän jälkeen) on syytä kohdata ongelmat heti. Jos joku esittää rakenteeseen liittyvän ongelman, ota ratkaisun miettimiseen mukaan kyseisiä kohtia tekevät henkilöt ja muutama muukin.



Hyvä strategia luvun rakenteen uudelleenrakentamiseen on tulostaa se, ottaa tussi ja sakset ja leikata kappale osiin... Ei William Burroughsin tyyliin, mutta lineaarisemmin. Ota kappaleita, järjestele ne uudelleen, viivaa yli ylimääräinen materiaali, ja tee nämä muutokset käyttöoppaaseen. Tässä prosessissa on hyvä laittaa joku johtamaan (ei välttämättä kirjapyrähdyksen johtajaa) ja tuoda mukaan ihmisiä, jotka eivät ole tutustuneet luvun sisältöön.



TEKSTIN KULUN HARMONISOINTI

Yleisesti ottaen tekstin kulun rakentavat huoneessa käytävät keskustelut ja tästä syntyvä tekstien ristiinmuokkaus. Kutienkin siinä tapauksessa, että työskentelet laajemman ryhmän kanssa, luotu sisältö voi olla liian laajaa ristiinmuokkaukseen ja keskusteluun.

Saadaksesi hyvän tekstinkulun lukujen välille tässä tilanteessa on hyvä idea asettaa kirjan osan muokkaus yhdelle tietylle ihmiselle. Kun kaikki sisältö on valmiina jotain kirjan osaa varten, laita joku lukemaan kaikki luvut ja muuttamaan rakennetta ja tekstiä, kunnes se tuntuu yhden ihmisen kehittyväksi tarinaksi kirjoittamalta. He tahtovat ehkä kirjoittaa johdantoja ja loppuja jokaiseen lukuun saadakseen luvut liittymään toisiinsa. Ole kuitenkin varuillasi, että näistä liitoksista ei tule liian tarkkoja, sillä materiaalin täytyy olla ymmärrettävää myös luku kerrallaan tai eri yhteydessä luettuna.

On myös hyvä laittaa toinenkin henkilö käymään sama materiaali läpi samoilla ohjeilla. Mitä enemmän ihmisiä käy läpi "valmiin" sisällön, sitä parempaa siitä tulee.

ÄÄNENSÄVY

Mielestäni käyttöoppaiden pitäisi olla hyvää luettavaa. Yleisesti ottaen äänensävyyn tulisi olla jutustelevalta ja osallistavaa. Tiedän, että monet tekniset kirjoittajat tahtoisivat kirjoittaa proseduraalisempaa tekstiä, mutta mielestäni tällainen informaatio on parempi jättää pikaopasteita tarjoaviin wikeihin jne. FLOSS Manuals luo kattavia tekstejä ja tämä sopii paremmin jutustelevaan keskusteluun kuin yksinkertaistettuihin aputiedostoihin.

ONNEKKUUS

Kirjapyrähdykset ovat lähempänä taidetta kuin tiedettä. Älä tee sitä virhettä, että muodostat niihin liian tarkan kaavan. On erittäin välttämätöntä jättää satunnaisuutta järjestelmän jokaiseen askeleen, paitsi välttämättömään logistiikkaan (tapahtumapaikka, matkat). Muille, jotka ottavat osaa, kirjan laajuutta, kirjoitustapaa jne. ei voida ohjeistaa tiukasti, joten opi valmentamaan dynaamista prosessia lennosta ja vältä sisäistyneitä impulsseja mikrohallinnointiin. Materiaalin määrän ja sisällön mikrohallinnointi riittää.

Lisäksi on hämmästyttävää mitä tapahtuu, jos annat sen tapahtua.

JATKO

Suosittelen, että pyrit julkaisemaan kirjan mahdollisimman nopeasti, niin kauan kuin kirjapyrähdyksen ryhmän innostus ja energia on huipussaan. Suositukseni on tehdä nopea muokkaus, älä ajattele sitä liikaa, tarkasta jotkin alla mainitut muotoiluun riittyvät asiat, ja julkaise se. Jos voit saada ihmiset sitoutumaan todella rankkaan työntekoon viikon lopussa, voit saada käyttöön energian, joka viime viikkoina on rakentunut. Mitä pidempään se kestää, sitä enemmän energiaa haihtuu, ja sitä tehottomampaa kirjan markkinointi on. Tässä on asioita, joita täytyy harkita heti kirjapyrähdyksen jälkeen:

1. Kuka on ylläpitäjä?

On hyvä nimittää joku (tai jotkut) ylläpitämään käyttöopasta - tämä ei merkitse käyttöoppaan kirjoittamista, mutta muiden vetämistä mukaan prosessiin ja pitämään silmällä käyttöoppaan vaatimia päivityksiä. Kaikkina sopivina hetkinä tämän henkilön tulisi päivittää lähdekoodi HTML-oppaassa.

2. Promootio

Kirjat kuluttavat, ja käyttäjien saama arvo on suoraan rinnastettu siihen energiamäärään, jonka kirjaan käytät. Suositukseni on, että käytät kaikkia kanavia, jotka ovat henkilökohtaisesti jokaisen kirjapyrähdyksen osanottajan käytettävissä. Pyri tekemään profiilista mahdollisimman korkea. Olemme nähneet huomattavia parannuksia käyttöoppaiden käytössä, kun niihin on linkitetty suoraan projektin kotisivulta. Henkilökohtaisesti uskon, että jos voit todella julistaa tätä "katso mitä teimme viime viikolla" - näkökulmaa, sinulla voi olla mielenkiintoinen tarina, joka vangitsee ihmisten mielikuvitukset. Mitä pidempään odotat, sitä vähemmän tehoa tarinalla on.

TEKIJÄT

14. LISENSSI

14. LISENSSI

Kaikki kappaleet ovat kirjoittajien tekijänoikeuden alaisia. Jos muuten ei sanota, kaikki luvut tässä käyttöoppaassa on lisensoitu **GNU General Public License version 2** mukaisesti.

Tämä dokumentaatio on vapaata dokumentaatiota: voit jakaa sitä eteenpäin ja/tai muokata sitä Free Software Foundationin GNU General Public License mukaisesti; joko lisenssin version 2, tai (tahtoessasi) minkä tahansa myöhemmän version.

Dokumentaatiota jaellaan siinä toivossa, että se on käyttökelpoisa, mutta **ILMAN MITÄÄN TAKUUTA**; ilman edes **MYYTÄVYYDEN** tai **TIETTYYN KÄYTTÖÖN SOPIVUUDEN** oletettua takuuta. Katso lisätietoja GNU General Public Licensestä.

Tämän dokumentaation mukana olisi pitänyt tulla kopio GNU General Public Licensestä, mikäli sitä ei tullut kirjoita osoitteeseen Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

ALKUPERÄISEN ENGLANNINKIELISEN VERSION KIRJOITTAJAT

ADAMS TIPS

© adam hyde 2009

THE AIMS

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

ANNES TIPS

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Anne Gentle 2008, 2009

BUDGET

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

Anne Gentle 2009

COMMAND LINE

© adam hyde 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

INKSCAPE

© adam hyde 2008, 2009

XO / SUGAR

© Janet Swisher And Anne Gentle 2008

Modifications:

adam hyde 2009

Anne Gentle 2008

CIVICRM

© Andy Oram 2009

Modifications:

adam hyde 2009

CREDITS

© adam hyde 2006, 2007, 2008

FLOSSIFY ONE

© adam hyde 2009

COMMUNITIES

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

INTRODUCTION

© adam hyde 2006, 2007, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

Anne Gentle 2008, 2009

OTT

© adam hyde 2009

THE PLAN

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

Anne Gentle 2008

Austin Martin 2009

THE PROCESS

© adam hyde 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

REMOTE CONTRIBUTIONS

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

ROLES

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

Anne Gentle 2008

TIMELINE

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

Anne Gentle 2008, 2009

TOOLS

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

Anne Gentle 2008

VENUE

© adam hyde 2008, 2009

Modifications:

Andy Oram 2009

SUOMENKIELISEN VERSION KÄÄNTÄJÄT JA KIRJOITTAJAT

JOHDANTO

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2011, 2012

PÄÄMÄÄRÄ

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2011, 2012

PROSESSI

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2011, 2012

YHTEISÖT

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2011, 2012

SUUNNITTELU

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2011, 2012

ROOLIT

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

AIKATAULU

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

BUDJETTI

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

PAIKKA

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

TYÖKALUT

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

ETÄOSALLISTUMINEN

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2011, 2012

ANNEN VINKIT

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

ADAMIN VINKIT

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

TEKIJÄT

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

ADAMIN VINKIT

© [Tomi Toivio](#) 2010

PÄÄMÄÄRÄ

© [Tomi Toivio](#) 2010

ANNEN VINKIT

© [Tomi Toivio](#) 2010

BUDJETTI

© [Tomi Toivio](#) 2010

TEKIJÄT

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

[Tomi Toivio](#) 2010

YHTEISÖT

© [Tomi Toivio](#) 2010

JOHDANTO

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

[Tomi Toivio](#) 2010

SUUNNITTELU

© [Tomi Toivio](#) 2010

PROSESSI

© [Tomi Toivio](#) 2010

ETÄOSALLISTUMINEN

© [Tomi Toivio](#) 2010

ROOLIT

© [Tomi Toivio](#) 2010

AIKATAULU

© [Tomi Toivio](#) 2010

TYÖKALUT

© [Tomi Toivio](#) 2010



[Free manuals for free software](#)

GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three

years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS