

# Desenvolvimento Aberto



## Comunidades de Software

Igor dos Santos Montagner ( [igorsm1@insper.edu.br](mailto:igorsm1@insper.edu.br) )

# Aula passada

- Projeto é mais que (só) o código
  - Issue tracker
  - Gerenciamento de contribuições / projeto
  - Ferramentas que ajudam a garantir qualidade
- Fluxo de trabalho para contribuição
  - Forks, branch e PR
  - Descentralizado

# Hoje

- Projeto é mais que software + código
- Responder às seguintes perguntas
  - Quem contribui com SL?
  - Quem paga por contribuições?
  - Como projetos se organizam?
  - Como começar a contribuir?

# Atividade

**Pergunta:** quais são os softwares que vocês mais utilizam no dia a dia?

.

# Atividade

**Pergunta:** quais são os softwares que vocês mais utilizam no dia a dia?

**Pergunta 2:** quem é o principal desenvolvedor do projeto?

# Exemplo: Kernel Linux



Fundação dá suporte ao desenvolvimento do Kernel Linux e à criação de um ecossistema de software de código aberto ao seu redor.

Apoio:

- Financeiro
- Propriedade intelectual
- Infraestrutura
- Serviços e treinamento

# Exemplo: Kernel Linux

Empresas que patrocinam desenvolvimento:

1. Intel (13.1%)
2. Indivíduos (8.2 %)
3. Red Hat (7.2%)
4. Linaro (5.6%)
5. Desconhecido (4.1%)
6. IBM (4.1%)
7. Consultores (3.3%)
8. Samsung (3.2%)
9. SUSE (3.0%)
10. Google (2.7%)

Fonte: "2017 Linux Kernel Development Report"

# Exemplo: Ubuntu



Empresa privada controla o desenvolvimento do Ubuntu. Obtem recursos via

- Doações
- Serviços de desenvolvimento e consultoria
- Treinamento



# Exemplo: Gitlab



Empresa financiada até agora por VC (Venture Capital) em busca de lucro.

- Opção de planos grátis com software de código aberto
- Opção de planos corporativos com mais funcionalidades e **suporte**
- Instalações locais

# Exemplo: Elementary



Distribuição linux comandada por uma empresa "minúscula" focada em experiência de usuário. Recursos são obtidos via

- Doações
- Compras na loja AppCenter

## Outras fontes



*lp LiberaPay*

*Bountysource*



 open collective

Diversas outras maneiras de conseguir suporte e financiamento

# Razões para financiar (empresa)

- "Adquirir" especialistas em uma tecnologia
- Vender suporte ou consultoria
- Marketing
- Licença de software "obriga"

Nem sempre o que é financiado termina em um formato "aproveitável" por terceiros (ex: Android/Linux)

# Razões para contribuir (indivíduo)

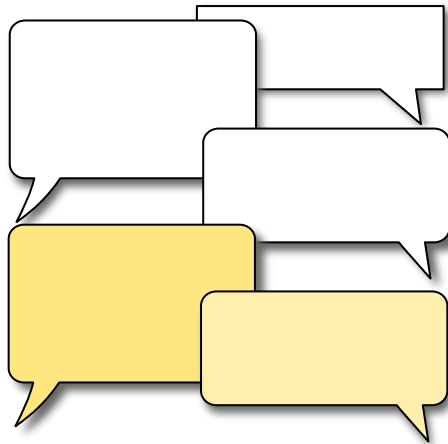
- Profissionais
  - Reputação / Currículo
  - Necessidade de negócio
- Pessoais
  - Altruísmo / Ideologia
  - Sensação de realização pessoal
  - Exercício de criatividade

# Como começar a contribuir?



# Atividade

- Pesquisar como as comunidades de alguns projetos estão organizadas
- Produzir um texto colaborativo resumindo informações básicas



Mais detalhes no roteiro da aula.

# Atividade

Licenças de trabalhos artísticos/criativos:



- Todo trabalho criativo é "privado": criador controla distribuição
- Licenças CC permitem a distribuição sob termos pouco restritivos

Vamos falar de licenças de software com cuidado mais para frente!



# Para próxima aula

Ler as seções

1. *Abstract, Introduction, Reception Issues, Newcomers' Communication Behavior* e Figura 2 do artigo "Social Barriers Faced by Newcomers Placing Their First Contribution in Open Source Software Projects"
2. *Abstract, Introduction, Discussion e Implications* do artigo "Almost There: A Study on Quasi-Contributors in Open Source Software Projects"

**Vamos discutir os conteúdos dos artigos e vai ter quiz.**

# Desenvolvimento Aberto



**Comunidades de Software**