

UNIVERSITÁ DI TRENTO

CORSO HCI A.A. 2014-2015

PARTECIPATORY DEVELOPMENT

Gestione delle labels di Github

Bortoli GIANLUCA	159993
Brugnara MARTIN	157791
Dellera ANDREA	158365
Hoxha FATBARDHA	161003

December 16, 2014

Contents

1	Introduzione	2
2	Interviste	3
2.1	Traccia	3
2.2	Analisi dei risultati	3
3	Benchmarking	6
3.1	Contribuire ad un progetto	6
4	Design library: NeoVim	7
4.1	Buoni esempi	7
4.2	Cattivi esempi	7

1 Introduzione

Il primo obiettivo di questo progetto consiste nell'analizzare quali siano le principali barriere nella partecipazione ai progetti open source, che oggi sono diventati sempre più numerosi e di una certa rilevanza (addirittura a livello mondiale in alcuni casi).

Il nostro interesse è ricaduto proprio in queste problematiche che affliggono questo tipo di progetti, dal momento che sono state ravvisate anche in prima persona durante il corso dei nostri studi.

Questo approfondimento deriva in parte anche dalla nostra propensione ed interesse per l'utilizzo di software open source durante la nostra carriera universitaria e lavorativa.

Lo scopo finale è quello di trovare e formulare una possibile soluzione al problema della gestione delle etichette su Github (la piattaforma principe per lo sviluppo open source), dal momento che essa è attualmente molto confusionaria e poco ben gestita, soprattutto in progetti di una certa complessità e grandezza.

2 Interviste

Il primo passo per l'individuazione delle principali problematiche legate all'ambito della partecipazione ai progetti open source stata fatta tramite delle interviste. Questo tipo di ricerca si presta molto alla valutazione di barriere di questo tipo, dal momento che l'intervistato non si sente limitato nell'esprimersi (come potrebbe risultare da un questionario a risposta multipla), ma al contempo non ha la percezione di dilungarsi troppo (come invece potrebbe accadere se viene presentato un questionario a domanda aperta) che potrebbe indurlo a non scrivere tutto ci che pensa.

Con il tramite dell'intervista "faccia a faccia" questi inconvenienti vengono meno: la persona si sente pi libera di discutere con l'intervistatore che pone le domande e non blocca l'intervistato mentre sta rispondendo, non interrompendo cos il flusso delle idee (che la parte essenziale e di reale interesse dell'intera intervista).

2.1 Traccia

La traccia ¹ delle domande da porre all'intervistato ci stata fornita direttamente dalla dottoressa Bordin, poich tale argomento non era ancora stato trattato a lezione nel momento in cui abbiamo svolto questa parte del progetto.

Essa prevedeva delle domande mirate principalmente a capire:

- se e quali software open source vengono utilizzati
- se l'intervistato partecipi/abbia partecipato attivamente a tali progetti
- quali siano le motivazioni che lo hanno portato a farlo oppure no
- cosa significhi *partecipare* ad un progetto open source

2.2 Analisi dei risultati

Il campione su cui stata effettuata l'intervista non molto eterogeneo (come possibile vedere dalla Figura 1), dal momento che stato pi immediato intervistare

¹http://disi.unitn.it/~deangeli/homepage/lib/exe/fetch.php?media=teaching:hci:hci2014_2015:intervista_pd_motivazioni.pdf

delle persone all'interno del nostro corso di laurea piuttosto che di altri atenei o dei lavoratori.

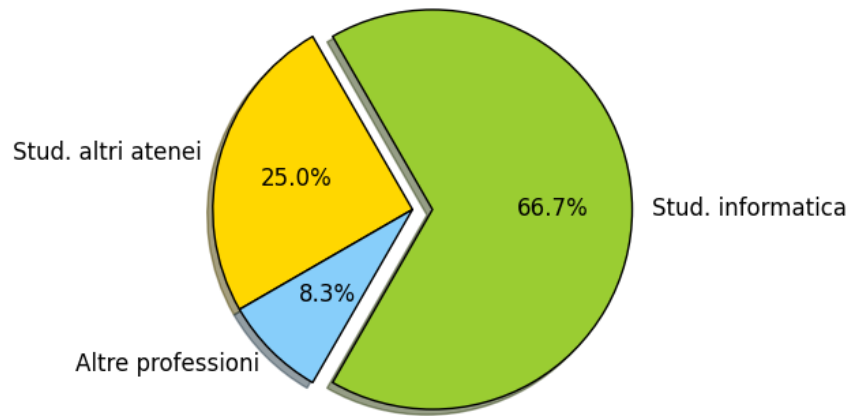


Figure 1: Distribuzione della professione delle persone intervistate.

Abbiamo potuto notare come gli unici due intervistati che hanno contribuito attivamente a progetti open source provenissero esclusivamente da un ambito informatico. Inoltre, all'interno del gruppo stesso ben pochi lo hanno fatto, come possibile notare dalla Figura 2.

Ci ci permette di creare un profilo di utenza specifica (una *personas*) in grado di prendere parte a questa tipologia di progetti.

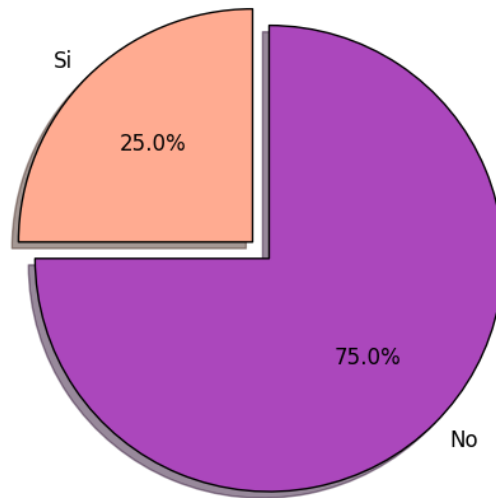


Figure 2: Persone che hanno attivamente partecipato a progetti open source tra gli studenti di informatica.

Da ci si evince che l'ambito e la possibilit di parteciparvi molto ristretto e ci ci permette di delineare una *personas* con delle caratteristiche ben definite, quali:

- consistente background informatico
- interesse verso il campo specifico del progetto considerato
- tempo e impegno da dedicarvi

In aggiunta abbiamo notato come lo *scenario* accademico incentivi e contribuisca ad utilizzare specifici software open source e, di conseguenza, aumenti la probabilit che uno studente si interessi e ne possa far parte.

3 Benchmarking

Durante questa fase abbiamo scelto di concentrarci su tre progetti open source: NeoVim, CyanogenMod e OpenOffice.

Dopo averli presentati e descritti durante un workshop, abbiamo analizzato i pro ed i contro di ciascuno, da cui è emerso che molti utenti utilizzano spesso questi software sia in ambito personale che lavorativo.

Quelli da noi considerati sono gratuiti ², di facile utilizzo e mantenuti costantemente aggiornati dalla comunit di sviluppo. In pi le funzionalit offerte sono molto simili a quelle dei rispettivi software equivalenti, se non addirittura le medesime.

Al contrario, essi non vengono largamente utilizzati a causa della scarsa conoscenza del prodotto, dal momento che vengono scarsamente pubblicizzati soprattutto a livello delle istituzioni pubbliche, e per la loro usabilit sulla quale spesso non viene fatto uno studio molto approfondito.

3.1 Contribuire ad un progetto

Dalle interviste è emerso che il significato dato al termine *contribuire* è quello di mettere a disposizione le proprie competenze per il miglioramento di un software e/o la risoluzione di eventuali problemi ad esso legati.

Le motivazioni che spingono a contribuire sono molte: dalla semplice soddisfazione per aver risolto un bug, all’arricchimento personale e l’esperienza acquisita che ne consegue, passando per la necessit di dover implementare una funzionalit che risolva un problema che si ha nel proprio lavoro.

Al contrario, altrettanti sono i motivi che spingono le persone a non contribuire, tra i quali la mancanza di tempo e di competenze e soprattutto la qualit e disponibilit di informazioni riguardanti un progetto specifico. Quest’ultimo a nostro avviso risulta essere il pi rilevante, dal momento che un utente (con magari delle capacit per farlo) si trova a non poter contribuire a causa della mancanza di linee guida su come si possa farlo. Ci potrebbe sembrare banale a primo impatto, ma è una costante in tutti i progetti da noi presi in considerazione.

²Non bisogna confondere il concetto di open source con quello di freeware: che un software sia open source non implica necessariamente che sia anche distribuito gratuitamente (ad esempio RedHat)

4 Design library: NeoVim

Nella nostra *design library* ci siamo concentrati sul progetto di NeoVim per poter individuare sia degli esempi di cattiva e che di buona progettazione da cui prendere spunto.

4.1 Buoni esempi

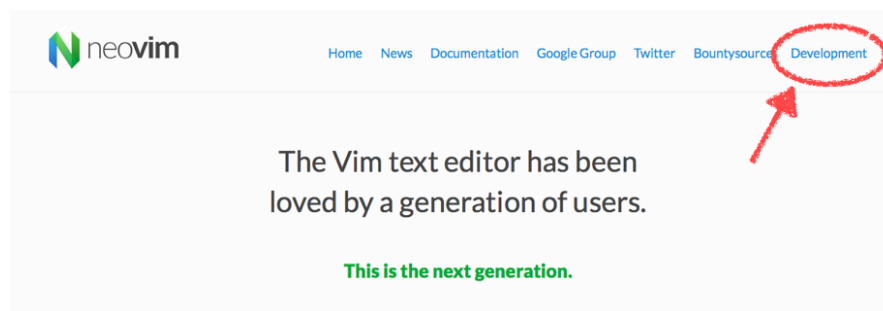


Figure 3: Homepage di NeoVim.

Si può notare come il gruppo principale di sviluppo del progetto preso in considerazione metta in luce la possibilità

4.2 Cattivi esempi