

Mageia.Org

Rapport Moral 2011

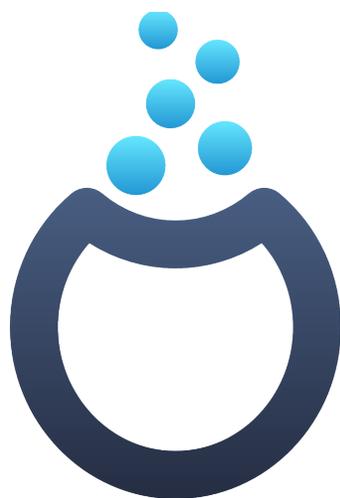


Table des matières

1 Le contexte.....	3
2 Notoriété et communication de Mageia.....	3
2.1 Notoriété et communication en chiffres.....	3
2.2 Présence de Mageia dans les événements du Libre.....	3
3 La communauté des contributeurs.....	5
3.1 La communauté en chiffres.....	5
3.2 L'équipe Packagers.....	5
3.3 L'équipe des Traducteurs.....	6
3.4 Les équipes Bug Squad / QA.....	6
3.5 L'équipe administration système.....	7
3.6 L'équipe Documentation.....	7
3.7 L'équipe Marketing et Communication.....	7
3.8 L'équipe Artwork.....	8

1 Le contexte

La distribution Mageia a été lancée le 18/09/2010, l'association le 07/10/2010.

2 Notoriété et communication de Mageia

La communauté Mageia s'est développée de manière significative et durable durant cette année. L'objectif a été de communiquer au maximum via le blog pour tenir la communauté informée : information liée à la distribution, interviews de contributeurs, appels à contribution, information sur le fonctionnement de l'association... Pas moins d'une cinquantaine de posts en 2011, soit environ un par semaine. Ces posts ont ensuite été diffusés via les media spécialisés ou non et les réseaux sociaux.

2.1 Notoriété et communication en chiffres

Mageia sur les réseaux sociaux

- twitter 1 669 followers
- facebook 3 609
- identi.ca 202 followers
- Google+ 196

Distrowatch

- rang sur les 12 derniers mois 11^{ème}
- rang sur 6 derniers mois 9^{ème}
- rang sur les 3 derniers mois 8^{ème}
- rang sur le dernier mois 7^{ème}

Le blog de Mageia

- fréquentation en 2011 221 583
- moyenne journalière de fréquentation 600 (1 127 en juin - sortie de Mageia 1)

Mise à disposition de Mageia

- 35 miroirs officiels répartis dans le monde entier

2.2 Présence de Mageia dans les événements du Libre

Les membres de la communauté Mageia ont participé à un certain nombre d'événements du Libre : stand Mageia, conférences sur la mise en place de la communauté des infrastructures.

- FOSDEM 2011 : <http://blog.mageia.org/en/2011/02/09/mageia-at-fosdem-2011>

- Solution Linux 2011 : <http://blog.mageia.org/en/2011/05/03/solutions-linux>
- Linuxtag 2011 : <http://blog.mageia.org/en/2011/05/03/mageia-at-the-berlin-linuxtag>
- FrOSCon : <http://blog.mageia.org/en/2011/11/16/froscon-and-openrheinruhr-mageia-on-tour>
- OpenRheinRuhr : <http://blog.mageia.org/en/2011/11/16/froscon-and-openrheinruhr-mageia-on-tour>
- JDLL 2011 : <http://blog.mageia.org/en/2011/12/01/mageia-at-jdll-2011>
- RMLL : <http://blog.mageia.org/en/2011/07/08/mageia-at-lsm-2011/>

3 La communauté des contributeurs

Mageia dispose d'un agenda public consultable par tous et qui reflète l'organisation de l'ensemble des équipes.

3.1 La communauté en chiffres

Les mailing-lists (nombre d'abonnés)

- mageia-dev 393
- mageia-discuss 478
- qa-discuss 77
- doc-discuss 26
- mageia-i18n 104

Les forums

- 1 393 utilisateurs enregistrés

3.2 L'équipe Packagers

Quelques chiffres

- Nombre de packagers officiels (commit + submit) 67
- Nombre de committers 99¹
- Nombre de paquets soumis 21 374
- Nombre de paquets
 - cauldron core 9 695 SRPMS / 18 937 RPMS
 - cauldron nonfree 75 SRPMS / 141 RPMS
 - cauldron tainted 46 SRPMS / 237 RPMS
- Nombre d'updates 532
 - core : 489
 - nonfree : 21
 - tainted : 22

Activité

Il a été mis en place un meeting hebdomadaire qui permet à l'équipe de discuter de points divers : organisation du développement et du mentoring, travail avec les autres équipes comme l'équipe Triage, ...

<http://meetbot.mageia.org/mageia-dev/2011>

¹La différence s'explique par les mentorings en cours, ie le processus d'apprentissage permettant de devenir packager officiel Mageia.

Le processus de mentoring mis en place a permis la croissance de l'équipe de packagers officiels. Il y a actuellement un peu moins d'une trentaine d'apprentis plus ou moins avancés dans le processus. Le processus est important pour assurer la pérennité de la distribution et sa qualité, il reste 1 574 paquets non maintenus.

Une machine a été dédiée à la réalisation des isos officielles Mageia : DVDs et live CDs.

La distribution Mageia 1, première release officielle de Mageia a été publiée 01/06/2011, comme prévu par le planning de développement. La sortie de Mageia 1 a été suivie de la mise en place des updates de sécurité, proposées par l'équipe packagers ainsi que la politique de référence associée. Le processus est collaboratif et implique tous les membres de l'équipe.

La sortie de cette première version s'est accompagnée d'une décision collégiale concernant la durée du cycle de release et la durée de maintenance des futures versions, soit respectivement 9 mois et 18 mois. Une version LTS est prévue mais l'idée sera à valider lors de la sortie de Mageia 2 pour vérifier que les ressources sont suffisantes.

Mageia 2 est aujourd'hui en cours de développement après élaboration des spécifications techniques de manière collaborative. 3 versions alpha ont été produites conformément à ce planning.

Juin 2011 a vu la mise à disposition pour test du port ARM de Mageia. Ce port reste pour le moment expérimental en attendant l'intégration de noeuds de buils en ARM dans le build système de Mageia.

3.3 L'équipe des Traducteurs

L'équipe comprends aujourd'hui 37 personnes qui disposent de droits pour committer dans le svn de Mageia leurs traductions.

L'équipe a mis en place des meetings qui se tiennent sur irc, tous les 15 jours environ.

2011 a vu la mise en place du framework de traduction, Transifex. Il héberge maintenant 25 projets relatifs à la distribution en elle-même ou les infrastructures Mageia. 35 langues sont représentées.

3.4 Les équipes Bug Squad / QA

L'équipe Bug Squad restreinte a mis en place les processus et la documentation nécessaires pour contribuer à l'amélioration de la qualité du projet. Les comptes-rendus de l'activité sont diffusés via mail et lors des réunions packagers afin d'associer étroitement ces derniers au processus qualité.

- Nombre total de bugs soumis 4 065

- Nombre bugs ouverts 1 396 dont 49 sur Mageia 1
- Nombre bugs résolus 2 669

L'équipe manque auourd'hui de volontaires et cherche à former une dynamique pour se développer.

L'équipe QA a beaucoup plus de mal à se mettre en place. Très peu de volontaires. Ses fonctions principales pour 2011 :

- validations des updates de sécurité
- validations des isos durant les différentes releases

3.5 L'équipe administration système

L'équipe a mis en place une première série de serveurs et machines virtuelles nécessaires à la construction de l'infrastructure système de Mageia.

- administration complète des serveurs grâce à puppet
- branchement de l'ensemble des services à l'annuaire LDAP Mageia
- amélioration du système de build et des outils de contrôle
- attribution des droits d'accès à l'infrastructure (apprentis, traducteurs, packagers)
- gestion des miroirs
- amélioration de Bugzilla pour les besoins du projet
- mise à disposition des update de sécurité avant autmatisation par la QA

3.6 L'équipe Documentation

L'équipe documentation a été mise en place en septembre 2011 et se fixe pour objectif de travailler sur le wiki officiel pour en garantir l'organisation et la cohérence, mais également sur la documentation officielle qui sera incluse dans la distribution.

Le wiki officiel de Mageia a été mis en place le 14/11/2011 après migration des données du wiki temporaire, soit environ 280 pages migrées. L'infrastructure est prête pour la mise en place des wiki localisés.

Un framework a été mis en place pour faciliter le travail et les interactions : Calenco. Neodoc a gracieusement mis à disposition une instance de l'application.

3.7 L'équipe Marketing et Communication

Peu de personnes dans l'équipe et peu de meetings. Patricia Fraser est l'interlocutrice principale et a assuré la rédaction et la diffusion des principales annonces liées au projet via le blog et les principaux media et réseaux sociaux.

Une série de goodies et affichages ont été réalisés pour le FOSDEM 2012, qui pourront être réutilisés et assurer ainsi la promotion du projet.

3.8 L'équipe Artwork

Si ce fut le cas pour la sortie de Mageia 1, l'équipe ne dispose aujourd'hui d'aucun graphiste, professionnel ou amateur. Elle est composée d'intégrateurs.

Les principales réalisations de l'année passée :

- choix d'une licence pour le design
- définition d'une palette de couleurs pour la charte graphique
- réalisation de maquettes pour la production des affiches et bannières web
- intégration du design de Mageia 1
- Le design pour Mageia 2 sera l'objet d'un concours pour tenter de recruter des ressources supplémentaires.