Actualité - Univers Libres - Logiciels Libres

COLI'MAG

Le magazine du libre
et de l'Open Source accessible à tous

Edition 2017

Sommaire

Logiciels libres

Dessine moi un mouton
(mais libre et open source, hein ?) 4

Dynamisez vos présentations avec Sozi
The Music Time Machine 5

Licence CoLibre

La licence CoLibre, kezako ? 11

Interviews exclusives :
enseignants
et anciens étudiants CoLibre 12 - 14

Univers libre

Le combat d'Édunathon 6

Jeux vidéo indépendants :
philosophie ou utopie ? 8

Trouvez des ressources libres sous
Creative Commons 7

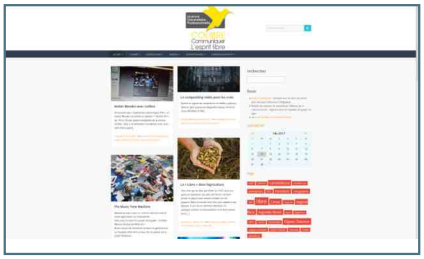
BD : « J'aime le logiciel libre » 9

Actualités du libre 10

Le projet Coli'Mag, c'est :

ce hors-série que vous tenez entre vos mains et qui, nous l'espérons, vous fera découvrir l'univers éclectique du libre, mais aussi...

des vidéos qui présentent l'actualité du libre sous forme de JT : le Journal Télévisé du Libre, ou JTLL. Découvrez le lien vers la 1ère édition sur le blog colibre.org.



Retrouvez plus d'articles écrits par les étudiants CoLibre autour de la thématique du libre sur le blog colibre.org... et suivez-nous !

Crédits couverture : photo via Visualhunt - image Tux jore/314 via Visualhunt

Edito

L'équipe Coli'Mag

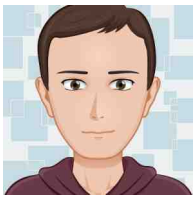
Claire

Géraldine

Léo

Damien

Guillaume



Florent

« Linux c'est trop compliqué... », « Des logiciels moins performants », « je préfère utiliser la suite Adobe »... Si vous vous êtes déjà intéressé au libre, vous avez déjà entendu ce genre de phrases, peut-être même avez-vous pensé la même chose. Et si c'est toujours le cas, ce magazine est fait pour vous.

Pour le non-initié, le libre semble loin et difficile d'accès. Une nébuleuse de jargon technique, des noms de logiciels inconnus ou encore d'effrayantes commandes Linux.

Pourtant, que vous en ayez conscience ou non, à notre époque, le libre est partout. Votre smartphone qui tourne grâce à un système Android est basé sur le noyau Linux. Les CMS du type Wordpress sont libres. Un bon nombre d'applications et de services que vous utilisez au quotidien sont également des logiciels libres (de nombreux serveurs sous Linux/GNU, certains navigateurs web, des logiciels de bureautique, des langages de programmation).

Au-delà du domaine informatique, le libre est avant tout une philosophie. Un mode de penser qui privilégie le partage, le respect de la vie privé et surtout la réappropriation de la technologie par ses utilisateurs. Son intérêt touche autant au domaine technique que culturel, autant économique que éthique. Une très large communauté mondiale défend ces valeurs.

Ce que vous tenez entre les mains est la somme du plusieurs mois de travail et rassemble des contributions de l'ensemble des étudiants de la licence professionnelle CoLibre de Lyon II. Ce journal est représentatif de la diversité des compétences, des parcours et des centres d'intérêt de ceux qui composent la promotion CoLibre.

À travers le Coli'Mag, nous ne souhaitons pas vous convertir à tout prix au libre. Certains d'entre nous ont découvert les logiciels libres il y a seulement quelques mois ! Il s'agit pour nous de retranscrire simplement certaines de nos découvertes et de nos expériences liées au Libre et à l'Open Source.

Que vous soyez un professionnel du secteur du libre, un libriste averti ou un novice complet vous trouverez forcément des sujets qui vous interpelleront et vous feront réagir.

L'équipe Coli'Mag

Coli'Mag est sous licence Creative Commons By-Sa 4.0
Pour en savoir plus :
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Dessine-moi un mouton (mais libre et open source, hein ?)

par Damien Bétemps

CC By David Revoy

Peper & Carrot par David Revoy

David Revoy tient le blog Pepper&Carrot, un webcomics entièrement gratuit et conçu avec des logiciels libres.

David Revoy travaille depuis des années en freelance en tant qu'illustrateur. Il a notamment été concept-artist sur plusieurs jeux vidéo et a participé à l'illustration de livres chez plusieurs éditeurs.

Du libre, de la création à la distribution

L'artiste utilise un environnement Linux. Parmi ses outils, on peut notamment retrouver Krita. Toutes ses œuvres sont donc créées avec des logiciels libres.Mais le libre ne concerne pas uniquement le domaine informatique et les logiciels. Certains auteurs et artistes souhaitent transmettre leurs idées à travers d'autres médias. Comme l'explique l'auteur de Pepper&Carrot « Je veux donner aux autres le droit d'utiliser, de changer et même de commercialiser leurs projets utilisant Pepper&Carrot. ». Il souhaite ainsi diffuser librement ses œuvres.

Une démarche complète

Au-delà du webcomics, le site de David propose également un accès complet aux sources. Sur son blog, il publie régulièrement des tutos permettant aux novices de prendre en main Krita et aux autres d'améliorer leur technique.Le but est bien de changer complètement le marché et l'industrie de la BD. En limitant les intermédiaires (éditeurs, commerçants, marketing), un accès direct de l'artiste à son public se crée.

« En limitant les intermédiaires (éditeurs, commerçants, marketing), un accès direct de l'artiste à son public se crée. »

Un modèle à suivre ?

Comme il le précise sur le site de Pepper&Carrot, ce n'est pas parce qu'on fait du libre et de l'open source que la qualité ne doit pas suivre.En plus de l'incontestable qualité graphique de ses créations, l'ensemble du webcomics est disponible dans de nombreuses langues. Un bon moyen de rendre accessible son œuvre au plus grand nombre. Il est également possible de rajouter soi-même une traduction ou d'en corriger une existante. L'artiste se rémunère grâce à sa communauté via le financement participatif. Il dispose ainsi d'une page sur Patreon pour le financement international et une autre page sur Tipee pour ses lecteurs français. Fruit de son succès, en août 2016, le 1er tome au format papier est paru aux éditions Glénat. Le tome 2 est prévu pour avril 2017. Suivez-le sur Twitter... il est sympa en plus !

CC By krita.org

Krita : un logiciel de dessin complet sous licence GNU GPL

Et oui, vous l'aurez compris, faire du graphisme, du dessin, de la PAO ou de la retouche photo avec des logiciels libres, c'est possible : Inkscape, Scribus, Krita, Gimp, Darktable... vous offrent une palette de solutions pour laisser libre cours à votre créativité.

Dynamisez vos présentations avec Sozi

par Géraldine Sanchez

Pour changer du traditionnel diaporama et ses diapositives, découvrez le logiciel Sozi qui vous permettra de réaliser des présentations animées.

Voici la recette :

0. Téléchargez Sozi à partir du site officiel (http://sozi.baierouge.fr - Installation – puis choisissez l'archive correspondant à votre système d'exploitation). Pas d'installation requise, il vous suffit de décompresser l'archive, puis d'ouvrir Sozi en cliquant sur le fichier exétuable « Sozi » dans le dossier décompressé.

1. Créez un « poster » qui contient les éléments de votre présentation au format .svg (image vectorielle, avec Inkscape par exemple)

2. À l'ouverture, le logiciel vous propose d'ouvrir un fichier : sélectionnez le fichier .svg de votre choix

3. Pour choisir la 1ère vue, il faut cliquer sur le « + » (new frame). Cadrez comme vous le souhaitez sur votre poster : vue d'ensemble, ou zoom sur un élément en particulier

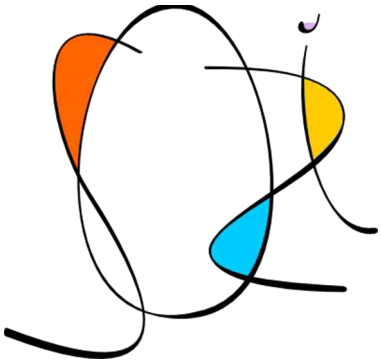
4, Vous pouvez alors nommer cette vue dans le menu de droite, ainsi que définir différents paramètres (définir un délai d'affichage automatique si vous le souhaitez – par défaut, la vue change en cliquant sur la souris -, définir les paramètres pour la transition avec la vue suivante, etc.)

5. Ajoutez une 2nde vue, puis une 3ème, et autant que vous voulez en cliquant à chaque fois sur « + ». À chaque fois, choisissez la partie du poster que vous souhaiter montrer dans la vue, nommez là, et définissez ses paramètres (pour commencer, faites simple, vous verrez, ça rend déjà bien !)

Des présentations animées au format .html que vous pouvez aisément partager et intégrer dans un site web

6, Enregistrez votre création en cliquant sur l'icône correspondant dans le menu du bas

7. Vous pourrez ensuite tester les différentes options proposez (réorganiser les vues en cliquant sur les flèches entre chaque vue, apportez des effets de transition, etc.)



© sozi.baierouge.fr

Sozi : un logiciel libre distribué sous licence publique Mozilla 2.0

8. Admirez votre présentation ! Celle-ci est créée au format .html, ce qui signifie que vous pouvez aisément la partager et l'intégrer dans un site web

NB : pour être sûr du rendu, il est préférable de transformer tous les objets de votre document .svg en chemin (en particulier le texte)

The Music Time Machine

par Ève Collet

Je voulais partager avec vous une découverte musicale qui devrait être connue de tous : Radiooooo, avec cinq « o ». C'est le nom d'une application sur smartphone et d'un projet incroyable : un atlas musical de plus de mille ans !

© radiooooo.org

Radiooooo, un atlas musical qui vous fait voyager et remonter le temps

Briser les frontières, éclater les générations... Il s'agit d'une bibliothèque audio collaborative à laquelle n'importe quel utilisateur peut contribuer : partagez vos artistes préférés, faites connaître votre culture et votre patrimoine musical.

« Pick a country, pick a decade, and let yourself get carried away »

Sur l'atlas, il vous suffit de sélectionner le pays qui vous intéresse et l'année pour profiter d'une sélection originale.

Un après-midi de travail devant vous ? La playlist se lance pour vous plonger dans une ambiance musicale créative et variée. Lancé par La DJette Noémi Ferst et l'Artiste Benjamin Moreau, Radiooooo est « une collection de trésors musicaux, paradoxalement non exhaustive, très subjective ».

Le combat d'ÉduNathon

par Lisa Mambré

Le 9 novembre 2015, le PDG de Microsoft était reçu par François Hollande à l'Élysée. De cette rencontre découlera un partenariat entre l'État et la multinationale américaine s'élevant à 13 millions d'euros et visant à participer au « déploiement numérique » des écoles, selon la presse.

Pour une ouverture du marché de l'éducation aux entreprises numériques libres

Le contrat est signé le 30 novembre 2015 par la ministre de l'Éducation nationale. Ce partenariat signifie que l'éducation va désormais s'équiper en technologies Microsoft, ce qui va conférer au géant américain une position la plus monopolistique possible sur le marché de l'éducation. Il est clair que cela a suscité des réactions et réticences de la part des acteurs du numérique français (CNLL, La Mouette, PLOSS-RA, ALDIL) qui militent depuis au sein d'ÉduNathon, collectif crée le 1er décembre 2015 pour l'abandon de ce traité.

Une procédure judiciaire pour dénoncer l'accord

En janvier 2016, une assignation de demande de recours gracieux a été envoyée au Ministère. Sans réponse de celui-ci, ÉduNathon s'est engagé dans une procédure judiciaire. Après une première victoire, le collectif a été invité à être entendu pour décider des mesures provisoires afin de suspendre la convention. Mais en septembre 2016, le Tribunal de Grande Insatance (TGI) a débouté la demande et ÉduNathon est désormais condamné à payer 5 000 euros. Il est bien entendu injuste de voir un collectif défendant des valeurs en faveur de l'éducation et du droit d'utiliser le numérique libre échouer dans ses actions. Car comme le dit si bien Richard Stallman : « C'est le devoir de l'école d'enseigner le logiciel libre, quel que soit le niveau ou le programme éducatif. Ce doit être inscrit dans la loi. Pourquoi ? Les raisons économiques sont un bienfait possible, mais secondaire. Les écoles ont surtout une mission sociale, celle d'éduquer de bons citoyens dans une société capable, indépendante, solidaire et libre. Dans l'informatique cela veut dire former et accoutumer des utilisateurs au logiciel libre pour les rendre prêts à participer à une société numérique libre. »

« C'est le devoir de l'école d'enseigner le logiciel libre, quel que soit le niveau ou le programme éducatif. »

La mobilisation se poursuit

ÉduNathon poursuit son combat : en novembre 2016, il a saisi la CNIL sur l'accord Microsoft / Éducation Nationale au sujet de la « charte de confiance » destinée à protéger les données personnelles des élèves et des enseignants. Début février 2017, il demande à Bercy si l'accord relève ou non du mécénat. Si tel était le cas, la défiscalisation permise par le mécénat (60% du montant des dons, soit 7,8 M€ en 2016 pour Microsoft France) rendrait ce partenariat « payant, mais sans passer par la case marchés publics ». Pour financer ses actions, le collectif fait appel aux dons.

Parmi les membres fondateurs du collectif ÉduNathon :

- *La Mouette (pour une bureautique libre)*
- *PLOSS Auvergne Rhône-Alpes (entreprises du numérique libre en Auvergne Rhône-Alpes)*
- *CNLL (Conseil National du Logiciel Libre)*
- *ALDIL (Association lyonnaise pour le développement de l'informatique libre)*

Pour en savoir plus :

http://edunathon.org

Trouvez des ressources libres sous Creative Commons

par Guillaume Chaput

Vous avez déjà passé plusieurs heures à chercher l'image parfaite pour votre communication et enfin le « Graal » apparaît. Mais savez-vous si vous pouvez l'utiliser, par exemple dans un but commercial, ou la modifier ?

Des licences pour la mise à disposition d'œuvres en ligne

Tout produit culturel peut être accompagné par une licence Creatives Commons. Né en 2002, elles complétent le droit d'auteur afin de permettre une plus large diffusion des contenus numériques. Elles ont été petit à petit intégrées dans le cadre légal de chaque pays affilié, dont la France.

Rappelons que le droit d'auteur français est constitué de deux composantes : le droit patrimonial (le revenu financier), qui peut être concédé à autrui et est abrogé officiellement 70 ans après la mort de l'auteur (sauf exception) ; et le droit moral, c'est-à-dire la paternité de l'œuvre, qui ne peut être en aucun cas retiré. Ainsi, en France, 2 licences Creative Commons s'apparentent au domaine public : CC By, et CC0 "Domain Public". Cette dernière a été créee en 2009 pour être adaptée aux législation des différents pays. La personne qui associe son œuvre à cet acte la dédie au domaine public et renonce dans le monde entier à ses droits sur l'œuvre selon les lois sur le droit d'auteur, droit voisin et connexes, dans la mesure permise par la loi.

Des banques d'images qui font la part belle aux licences libres

Visual Hunt

À l'écriture de ses lignes, ce site propose 354 191 553 photos sous licence Creative Commons dont 116 892 en CC0.

Quand vous arrivez sur la page d'accueil du site, outre le fait qu'une pieuvre rose vous regarde de ses yeux globuleux, vous avez en face de vous deux des fonctionnalités du site, la recherche d'image par mot clé ou par couleurs. Préférez l'anglais pour la recherche. Le résultat vous donne une myriade de photographies que vous pouvez choisir.

On se trouve alors dans une interface très complète avec des informations détaillés sur la photos. Au final, c'est un site ludique et esthétiquement soigné qui propose des photos de bonne qualité avec des droits d'exploitation souples.

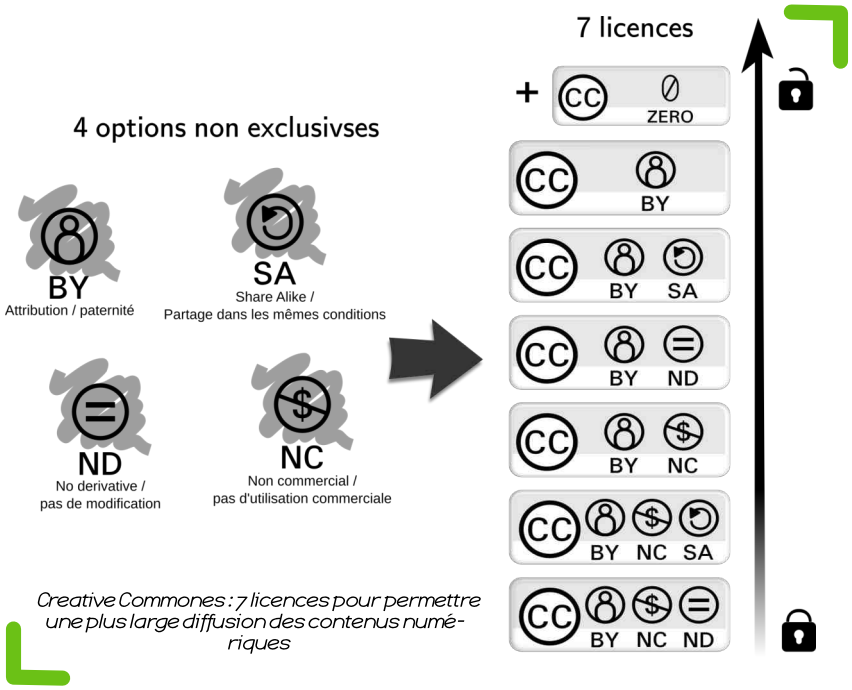
Pixabay

Pixabay est une autre banque d'images qui compte plus de 820 000 photos, illustrations, images vectorielles ou encore vidéos.

Quand vous arrivez sur le site, vous accédez à une simple barre de recherche. Des filtres sont disponibles à côté la barre de recherche en déroulant les options. On peut voir alors la grande diversité des ressources que propose le site. Vous remarquerez l'encart « Images sponsorisées » du site ShutterStock (images non libre) en jaune, lors de votre arrivée sur la page de résultats : il participe au financement de Pixabay.

C'est un site sobre qui propose un contenu diversifié uniquement sous licence CC0 : plus besoin de se compliquer la tâche avec les licences !

Au final, grâce à ces deux sites utilisés conjointement, cela permet à tout le monde d'avoir des photos libres de grande qualité.
Qui a dit que la culture du libre rimait avec mauvaise qualité ?

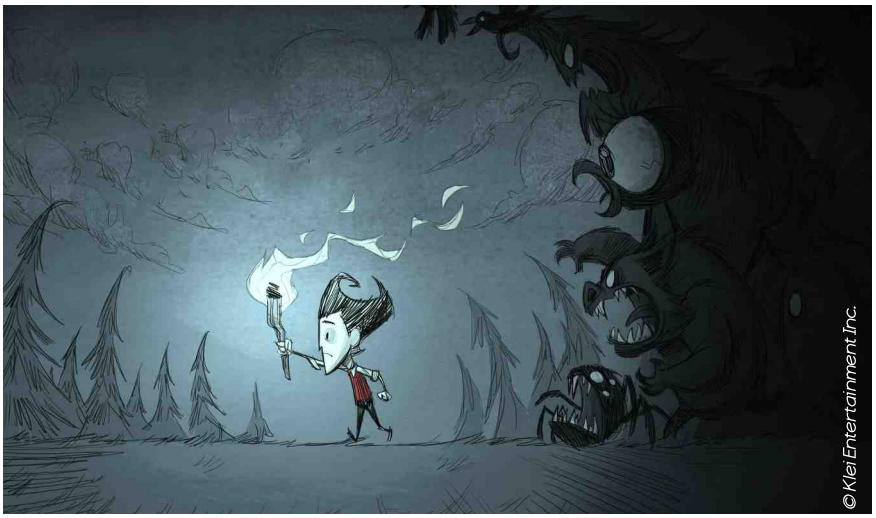


Creative Commones : 7 licences pour permettre une plus large diffusion des contenus numériques

Jeux vidéo indépendants : philosophie ou utopie ?

par Annabelle Arena

Le monde du jeu vidéo est de plus en plus riche, notamment grâce à l'évolution des supports numériques. Les créateurs indépendants nous offrent l'opportunité d'entrer dans un univers fantastique mêlant réalité et fantasme



Don't Starve est un jeu de survie indépendant se déroulant dans un monde sombre et sans pitié.

Les jeux indés, une philosophie avant tout

Ce terme désigne les jeux vidéo diffusés par leur auteur sans intermédiaire. Depuis la fin des années 2000, le jeu indépendant est en réelle expansion, notamment grâce à la dématérialisation des supports et l'apparition des plateformes telles que Steam. Le jeu indépendant correspond plus à une philosophie globale adoptée par le développeur qui réalise une œuvre avec les « moyens du bord ».L'idée est de concevoir un jeu créatif, simple et original sans la pression des éditeurs qui attendent un retour sur investissement. C'est pourquoi, ils sont parfois peu coûteux à l'achat en comparaison aux gros produits.

De nombreuses solutions peuvent être mises en place pour financer son jeu : le crowdfunding (exemple de plateforme dédiée Fig), ou encore des concours (organisé par des gros éditeurs comme Microsoft, paradoxe ?). Il existe aussi le fonds d'aide au financement des jeux vidéo (FAFJV).

Des jeux indés face aux gros éditeurs

Les développeurs indépendants se voient concurrencés par les gros éditeurs, qui disposent de gros moyens marketing. Sony communique depuis un an sur No Man's Sky, un jeu réalisé par une petite équipe de dix développeurs.L'auteur du The Next Penelope, Auréien Regard, nous raconte que l'avenir d'un jeu est calculé durant ses soixante premières minutes de commercialisation : « Si tu n'es pas classé parmi les pages les plus visitées, c'est fini : ton jeu devient anonyme en moins d'une heure. » En juin 2013, le célèbre géant de l'e-commerce Amazon a créé sa propre plate-forme réservée aux jeux vidéo indépendants téléchargeables, Indie Games Store, dans le but d'aider les développeurs à promouvoir leurs jeux. À l'évidence, il est assez peu probable que Amazon se découvre une passion philanthropique envers les indépendants, la réalité étant que l'entreprise a vu un marché juteux à conquérir.

« Si tu n'es pas classé parmi les pages les plus visitées, c'est fini : ton jeu devient anonyme en moins d'une heure. »

Un marché mature et bataillé

Dans l'ensemble les ventes sont en progression, mais beaucoup plus timides depuis 2015, en raison de la saturation du marché. Les plateformes de ventes se multiplient, les jeux vidéo se déclinent sur les divers supports (tablette, smartphone, etc.) et les éditeurs se battent à coup de stratégies de communication. La réalité étant que les indépendants sont souvent liés à un gros éditeur qui les aide à financer leur projet. Le marché est saturé et le produit doit séduire le plus grand nombre de consommateurs. Difficile de faire sa place dans un milieu où le marketing occupe une place primordiale, instaurant la loi du plus fort.

Pour suivre l'actualité liée aux jeux indépendants, rendez-vous sur Indiemag (www.indiemag.fr), ou Game Sphere (www.game-sphere.fr).

J'aime le logiciel libre

Aujourd'hui c'est la Saint-Valentin

Encore une occasion de choisir son camp et de tenir sa position envers et contre tout.

Je vous rappelle les différents « camps » possibles :

Que vous soyez célibataire, en couple, en trouple ou autre...

(Je tiens à être le moins discriminant possible...)

Aujourd'hui, mettons nos différences et nos trolls de côté...

Chers développeurs, chers traducteurs, chers graphistes, chers donateurs, chers mainteneurs, vous tous qui donnez de votre précieux temps pour les logiciels libres...

Grise Bouille est un blog-BD écrit et dessiné par Simon « Gee » Giraudot et diffusé sous licence Creative Commons By-Sa. Il est hébergé gracieusement par Framasoft.

Vous pouvez retrouver ses productions sur le site : http://grisebouille.net

La Free Software Foundation Europe (FSFE) a choisi de rejoindre ce dernier camp pour l'étendre à l'amour des logiciels libres et de leurs développeurs !

...et unissons nos voix pour dire un grand

aux développeurs de tous ces merveilleux logiciels que nous utilisons chaque jour librement et sans qui notre vie informatique serait si différente...

14/02/15-gee

RMLL 2017, « Libre et change »

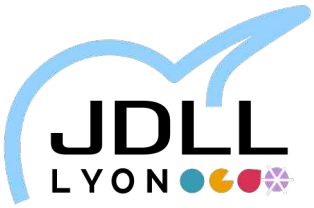
Pour en savoir plus : https://2017.rmll.info/

Les Rencontres Mondiales du Logiciel Libre (RMLL) sont un cycle de conférences, d'ateliers et de tables rondes autour du Libre et de ses usages.

Cet événement se déroule chaque année dans une ville différente depuis l'année 2000. Rassemblant plusieurs milliers de personnes et pour la première fois à Saint-Étienne, en Auvergne-Rhône-Alpes, la 17ème édition des Rencontres Mondiales du Logiciel Libre se déroulera du 1er au 7 juillet 2017.

JDLL Lyon, « Société (dé)connectée, les dessous de la transparence »

La 18ème édition des Journées Du Logiciel Libre (JDLL) ouvre ses portes les 1er et 2 avril 2017, à la Maison Pour Tous Salle des Rancy (Lyon 3ème). C'est un temps d'échange pour tous les publics, curieux, amateurs et passionnés. D'interactions en connexions, réelles ou virtuelles, venez faire découvrir et partager vos plaisirs et petits bonheurs numérique. Participer aux JDLL c'est facile et ouvert à tous !



Pour en savoir plus : http://www.jdll.org/

Framalibre fait peau neuve... participez !

Framalibre est un annuaire généraliste portant sur les logiciels libres et la culture libre en général. La rédaction des notices se veut communautaire et, à l'image de Wikipédia, tous les utilisateurs sont encouragés à créer, améliorer et modifier les notices.

Avec cette nouvelle mouture, Framalibre s'organise autour de 4 rubriques : s'informer, s'équiper, se cultiver, s'entourer. Des logiciels aux médias libres, en passant par les acteurs du libre et de l'open source, vous y trouverez une mine de solutions... apportez aussi les vôtres, cela fera forcément des heureux.

Retrouvez la nouvelle version de Framalibre (version beta) : beta.framalibre.org

Envie de sortir découvrir des logiciels libres ?

Rendez-vous aux ateliers organisés par l'EPN des Rancy !

Tous les jeudis, l'Espace Publique Numérique (EPN) de la Maison pour tous des Rancy (Lyon 3ème) propose des ateliers numériques gratuits et ouverts à tous. Une fois par mois, il s'agit des jeudis du graphisme, animés par des étudiants de CoLibre. Panorama 360° avec Huggin, dessin sur tablette graphique avec Krita, traitement photo sous Darktable, animation 3D avec Blender... jeudi 16 mars, vous pourrez réaliser un petit dessin animé avec Tupi !

Pour en savoir plus : http://epn.salledesrancy.com

Un autre nouveau lieu où vous pourrez trouver des ateliers sur les logiciels libres : l'Alternatibar (126 Montée de la Grande Côte, Lyon 1er) Sozi / Inkscape ont eu lieu en février, d'autres dates à venir !

La licence pro CoLibre, kezako ?

Licence Universitaire Professionnelle
COLIBRE
Communiquer
L'esprit libre

Cette licence ambitionne de former des étudiants qui seront en mesure de conduire, piloter et réaliser des actions de communication en utilisant des logiciels libres.

CoLibre vise à développer des compétences techniques et numériques pour utiliser des outils informatiques et communicants facilitant la conduite de projet et la production des supports et dispositifs médiatiques adaptés.
La place des logiciels libres correspond aussi à un objectif pédagogique : former des responsables de projets de communication préparés à des situations de changement et d'évolution des outils numériques de l'entreprise.
A l'issue de la formation, un étudiant devrait être en mesure d'accompagner une organisation dans le choix et la mise en place d'outil de communication adaptés à ses besoins internes, externes, stratégiques et promotionnels.

Les logiciels libres représentent une alternative en forte progression dans les entreprises du numérique, de l'économie sociale et solidaire (ESS) et dans la fonction publique.

Environnement et outils logiciels

Le choix des logiciels utilisés au cours de la formation est résolument orienté vers la communication, privilégiant à la fois les outils d'échanges, les logiciels de création, de réalisation et d'édition de supports multimédia et papier, ainsi que le déploiement de solution de travail collaboratif en ligne.

Publics

La formation s'adresse à des étudiant·e·s qui ont un projet professionnel affirmé nécessitant des compétences hybrides et souhaitant s'orienter vers des secteurs valorisant la coopération et la collaboration entre acteurs. Tous les diplômés BAC +2 peuvent candidater (sciences humaines, communication, informatique, tourisme, commerce ...).
La motivation, le projet professionnel, la volonté de découvrir et comprendre un secteur économique et technique innovant sont les qualités attendues pour constituer des promotions riches de leur diversité.

Débouchés professionnels : des profils polyvalents

- Chef de projet et chargé·e de mission dans les secteurs de la communication promotionnelle, événementielle, institutionnelle, migration et changement de technologies numériques,
- Concepteur, créateur, rédacteur, développeur médias numériques et communication digitale : Internet, web, multimédia, PAO, audio-visuel,
- Responsable, animateur de formation et médiation numérique.

Des secteurs variés

Industries du numérique, Services et agences de communication, Économie sociale et solidaire, collectivités territoriales, structures socio-culturelles, centre de formations.

en 2017, la 10ème promo CoLibre fera sa rentrée

10

La licence pro CoLibre (Commnication, Gestion de projet, Logiciels libres) a été créée en 2007. Vincent Mabillot revient sur la genèse de la formation, sa pédagogie et ses débouchés potentiels.

Vincent Mabillot, responsable de la licence pro CoLibre

Quelle est la genèse de la formation CoLibre ?

Dans les années 90, étant enseignant en Communication Électronique et Multimédia, j'ai rencontré deux problématiques : la nécessite d'utiliser des outils que les étudiants pouvaient retrouver partout, et la question de l'interopérabilité et de la pérennité des contenus. Les élèves qui travaillaient à la maison ne pouvaient pas lire leurs travaux à la fac à cause des incompatibilités de versions de certains logiciels. L'idée, alors, c'était d'avoir des applications portables pour que les étudiants puissent avoir à la fac, à la maison comme en stage des outils compatibles. Les logiciels libres le permettaient. D'ailleurs, Framasoft commençait début 2000 à diffuser et promouvoir ses applications portables.

En fouillant un peu, je me suis dit qu'aujourd'hui, avec les logiciels libres, on était en mesure d'avoir tous les outils qui permettent d'enseigner les concepts de communication.

Enfin, il y avait une opportunité pour reformuler le catalogue de formation à l'université, je l'ai saisie et ça s'est fait : j'ai cherché des professionnels qui pourraient intervenir (des soutiens, des entreprises, des associations...). Finalement, en 2007, le diplôme « Activité technique de Communication, Logiciel Libre et Sources ouvertes » s'est ouvert. L'équipe pédagogique en a fait une contraction : Communication Libre, « CoLibre ». On avait remarqué que le logiciel libre était souvent symbolisé par des animaux et donc on s'est dit CoLibre, Colibri, notre mascotte.

Quelles sont les méthodes pédagogiques utilisées ?

Le projet de la licence professionnelle permet d'être sur des pédagogies très actives, axées sur la logique d'ateliers, permettant de fabriquer, intégrer, entre théorie et pratique et de travailler en partenariat avec le monde extérieur par les projets tutorés. Nous avons une approche collective, avec plusieurs étapes de construction des connaissances : identifier les contours d'un champ de compétence ; apprendre à structurer dans ce champ (concepts) ; enfin une approche créative et de synthèse.

Pour valider ces étapes, l'équipe pédagogique est sur de l'évaluation [continue] didactique, c'est-à-dire que l'on peut reprendre le travail qui a été fait. La note est rarement définitive. Nous ne sommes pas dans une logique qui se termine comme un cours magistral classique qui est : « je diffuse un contenu, l'étudiant l'apprend et prouve qu'il l'a apprit ». On est plutôt dans une logique où l'étudiant s'approprie les compétences à différents moments, et à partir des choses qu'il s'est appropriées, il va montrer qu'il élabore un truc avec. Ce qui nous importe le plus, c'est ce qu'il va produire à la fin (mémoire, projet). On est sur des pédagogies qui s'adaptent aux étudiants pour leur permettre d'acquérir les compétences dont ils ont besoin. Cela passe aussi par la relation entre l'équipe pédagogique et le projet que l'on met en place (disposition de la salle...). Les domaines de compétence se recouvrent, se croisent. Ce n'est pas cloisonné

> **« La licence professionnelle permet d'être sur des pédagogies actives, axées sur la logique d'ateliers, [...] et de travailler en partenariat avec le monde extérieur par les projets tutorés. »**

Quelles sont les possibilités de débouchés professionnels ?

Nos étudiants sont attirants pour les professionnels du logiciel libre qui sont des informaticiens et non des communicants. Communiquer, c'est un autre boulot. Les étudiants qui sortent de chez nous savent ce qu'est un logiciel libre et comprennent les problématiques qui vont avec. Plus généralement, nous avons des partenariats, par exemple, avec le monde de l'éduction populaire (MJC, centres sociaux...) ; le secteur de L'économie sociale et solidaire ou encore celui de la recherche, de l'industrie, du tourisme et des loisirs, et de la culture. L'équipe pédagogique organise des visites d'entreprises qui ont un potentiel d'embauche. On met des stages à disposition. Enfin, régulièrement, on relance les étudiants, on suit les CV. Nous avons peu à peu monté le volet professionnalisation à l'intérieur du diplôme de façon conséquente.

Simon, CoLibre 2011, développeur web chez Lizeo

Quel était ton parcours avant CoLibre ?

Je faisais de l'audiovisuel sur Paris, un milieu difficile pour trouver du boulot. J'ai toujours été passionné d'informatique, et un ami m'a parlé de cette formation. C'était la bonne occasion d'avoir un diplôme bac +3 qui me permette de travailler dans l'informatique.

© Simon Alberny

Tes motivations en intégrant la formation ?

Je ne savais pas trop à quoi m'attendre dans le contenu des cours. Mon objectif était vraiment d'avoir un diplôme avec une dimension informatique, et une compétence spécifique sur les logiciels libres, dans le but de devenir développeur web.

Et une fois ton diplôme en poche ?

J'ai fait mon stage chez OpenWide, un intégrateur open source. Ça s'est bien passé, et j'ai été embauché par l'entreprise en tant que développeur web. C'était dans la continuité de ce que j'avais fait à CoLibre.Je suis ensuite passé chez Smile. Puis je me suis fait débaucher par un client. Mon entreprise actuelle est un spécialiste du pneu. On utilise quelques logiciels libres, mais ce n'est pas une préoccupation de l'entreprise.

Quels sont les apports de la formation dans ta vie pro ?

J'ai vraiment apprécié la variété de cette formation. On ne va pas forcément en profondeur car il y a trop de choses à voir. Mais j'ai découvert plein de logiciels que je n'aurais pas pris le temps de regarder. Cette licence est aussi riche pour son ouverture avec une grande diversité d'enseignements, comme la gestion de projet, la culture numérique...

Des conseils pour les futurs CoLibre ?

Il ne faut pas hésiter à ouvrir les portes. Les profs de CoLibre ont envie de partager les choses. Ils savent de quoi ils parlent, et ont une ouverture sur le monde professionnel. Échanger, partager... Vincent a du le rappeler pas mal de fois !

Aujourd'hui, le libre pour toi, c'est... ?

C'est une grosse passion. Je n'en fais plus en pro, mais toujours en perso. Je contribue sur quelques logiciels. Je suis un touche à tout. Quand j'ai l'occasion de mettre les mains dans le cambouis, je n'hésite pas. C'est parfois compliqué par manque de temps, mais tant que je peux, je le fais !

Michèle, CoLibre 2012, conceptrice artistique chez DBM Technologie

Quel était ton parcours avant CoLibre ?

Je me suis orientée dès le lycée : bac art appliqué, puis une 1ère année de licence art du spectacle et un BTS de communication visuelle. Suite à cela, j'ai intégré la licence CoLibre.

Tes motivations en intégrant la formation ?

Je voulais continuer dans la communication. J'étais intéressée par les options de communication multimédia et le fait de pouvoir gérer des projets web. Par contre, je ne connaissais pas le terme logiciel libre jusque-là !

Et une fois ton diplôme en poche ?

Après CoLibre, j'ai continué mes études. Je voulais pousser plus loin la réflexion sur le numérique. J'ai fait un master pro Conception multimédia option Directeur Artistique, toujours à l'ICOM.

Je suis aujourd'hui conceptrice artistique chez DBM Technologie, l'entreprise qui m'a accueillie en stage après CoLibre, et pour mon stage de fin d'études. DBM est spécialisé dans l'infogérance informatique. Mon métier est assez vaste car c'est une petite entreprise et il faut savoir être polyvalent. J'interviens sur des projets clients sur le scénario utilisateur, l'interface graphique. Je suis aussi chargée communication/marketing, et je fais le support et la formation LibreOffice.

© Michèle Lédée

Quels sont les apports de la formation dans ta vie pro ?

CoLibre se démarque de mes autres formations pour son ouverture d'esprit et l'éthique. J'ai découvert une autre manière d'appréhender les sujets de communication, en étant responsable dans les choix qu'on fait. Du moment qu'on a les idées et qu'on sait comment les mettre en place, peu importe les outils.

Des conseils pour les futurs CoLibre ?

Les étudiants CoLibre viennent d'horizons différents. Il faut pouvoir s'investir même si on a parfois l'impression d'une redondance avec ce qu'on connaît déjà. La licence permet aussi une vraie ouverture d'esprit. Il faut profiter des opportunités pour faire son réseau, rencontrer... Enfin, ne jamais perdre de vue qu'il faut savoir être responsable de ce qu'on communique.

Aujourd'hui, le libre pour toi, c'est... ?

C'est une éthique ! Quand je suis sortie de CoLibre, je n'étais pas aussi convaincue que je peux l'être aujourd'hui. Plus j'utilise les logiciels libres, plus je trouve important les valeurs qui y sont associées.

Bertrand Marne, professeur de communication digitale et multimédia à CoLibre

Peux-tu nous parler des méthodes pédagogiques mises en œuvre dans tes cours à CoLibre ?

Le cadre général est la pédagogie active. J'essaie en 1er lieu de mettre en œuvre de la pédagogie de projet : il s'agit d'identifier des compétences et de vous les faire travailler. Je m'appuie ensuite sur une pédagogie inversée. On fait travailler les étudiants chez eux avec des supports et des éléments de réflexion. En cours, on va réfléchir sur ce qui a été fait, voir les difficultés rencontrées. Ce que j'aimerais faire, c'est de la pédagogie renversée : le cours vient des étudiants. Le prof est là pour aider ceux qui veulent de l'aide.

© Bertrand Marne

Quels sont les défauts et les atouts de cette approche pour les étudiants ?

Ce sont des mécanismes difficiles à accepter pour les étudiants, mais qui présentent beaucoup d'avantages. Un principal défaut, qu'on voit tous les ans, c'est la déstabilisation. Il y a un petit moment de chute libre ! Il y a plusieurs qualités. Je pense à l'ouverture vers des fonctionnements moins autoritaires et plus collaboratifs, le fait de susciter l'initiative. L'étudiant ne peut pas se laisser porter. À un certain moment, il faut qu'il prenne la barre et qu'il décide où il veut aller, et où tout le monde va. Les pédagogies actives donnent aussi de vraiment meilleurs résultats au niveau de l'acquisition des compétences, et surtout de la rétention. Enfin, ces pédagogies sont beaucoup plus utilisées dans le domaine de la formation professionnelle. C'est un pied dans la professionnalisation.

Et pour les professeurs ?

Les inconvénients selon moi sont que cela demande beaucoup de travail (il faut être prêt à tout !), qui n'est pas vraiment reconnu et valorisé. Cela donne aussi une sensation de risque très forte. Les avantages, c'est d'avoir de meilleures relations avec les étudiants. On rencontre des individus à part entière, on essaie de comprendre leur pensée, dans quelle direction ils veulent se mouvoir. C'est aussi plus intéressant à animer. La situation vient des interactions avec les étudiants, qui sont toujours différentes d'un cours à l'autre. Mais c'est aussi ce qui gêne car c'est déstabilisant, il faut improviser, et toute bonne improvisation demande une dose importante de préparation.

« Dans un certain esprit du libre, il y a massivement l'idée de la collaboration, du partage de connaissances, de la co-construction. »

Est-ce que le cadre de la formation CoLibre, est propice à mettre en place ce type de pédagogie ?

La pédagogie active est un de mes objets de recherche. J'ai été enseignant dans le secondaire, dans le supérieur. J'ai toujours essayé de mettre en place des pédagogies actives, même si ce n'est pas toujours évident. Quand je suis arrivé à Lyon 2, il y a un certain nombre d'évidences qui se sont installées, comme le fait qu'à CoLibre aussi on utilise la pédagogie active. Super !

Tu dis que cette approche fait partie de la formation. Est-ce qu'il y a un lien avec l'orientation sur les logiciels libres ?

Je pense que c'est intimement lié à un certain esprit du libre partagé par Vincent Mabillot [responsable de la licence pro]. Dans un certain esprit du libre, il y a massivement l'idée de la collaboration, du partage de connaissances, de la co-construction. Et on voit bien comment ça se relie à des pédagogies actives, où on n'a plus un consommateur face à soi, mais une personne active, qui est partie prenante de sa formation, mais aussi de la construction du dispositif d'enseignement.

Et il y a un aspect qui est lié « pro » de la licence. On s'adresse à des étudiants qui dès l'année prochaine ne seront plus à l'université, et donc qui doivent être habitués à l'autonomie, à l'initiative, mais aussi à la collaboration, qui est quand même l'outil principal dans une entreprise.

Ces 2 aspects font que je ne vois pas comment la licence CoLibre pourrait être différemment !

CoLibre, c'est...

- une formation en 1 an
- un diplôme niveau Bac+3
- une formation de l'Institut de la communication (ICOM), au sein de l'université Lyon 2
- une admission sur dossier et entretien de motivation
- des promo d'une 20aine d'étudiants qui viennent d'horizons variés

Plus d'infos sur colibre.org et icom.univ-lyon2.fr

La ColiBibine, bière étudiante libre

Après la création de la première ColiBibine par la promo 2016 de CoLibre à Lyon 2, l'équipe 2017 a choisi de continuer de tracer l'histoire de cette bière artisanale et totalement libérée.

Pour cela nous avons sélectionné un fournisseur ayant un amour pour la bière et des valeurs de partage, simplicité et transparence. Les produits qu'il propose sont de qualité avec des prix justes.

Ce projet permettra de faire découvrir le monde du libre ainsi que notre Licence, trop peu reconnue. De plus, cette expérience étudiante nous permet de conduire un projet jusqu'au bout en passant par toutes les étapes et en étant présents sur des évènements lyonnais. Mais comme un projet ne se fait jamais seul, CoLibre aura besoin d'un petit coup de pouce pour pouvoir pérenniser l'histoire de cette bière libre: une campagne de financement participative sera lancée sur le site Ulule.com

ColiBibine et Colib'Art, 2 projets menés par les étudiants de la promo CoLibre 2017, au même titre que Coli'Mag

Colib'Art, un événement... libre !

Colib'Art est un événement artistique lyonnais qui a pour but de questionner la place de l'art « libre » dans la société d'aujourd'hui. Organisé par quatre étudiants CoLibre, ce projet se veut innovant et porteur d'échanges.

Cet événement qui aura lieu le 25 mars sera rythmé par des performances, des discussions, et par une scénographie circulaire composée d'une exposition et d'un espace polyvalent de projection. Il représente un outil de convergence entre les acteurs de la culture libre, les artistes et les passionnés de l'art dans un cadre convivial, participatif et constructif. Des trésors seront livrés aux artistes ou aux groupes qui expriment une ou plusieurs des quatre valeurs fondamentales du Libre : modifier, étudier, adapter et diffuser.

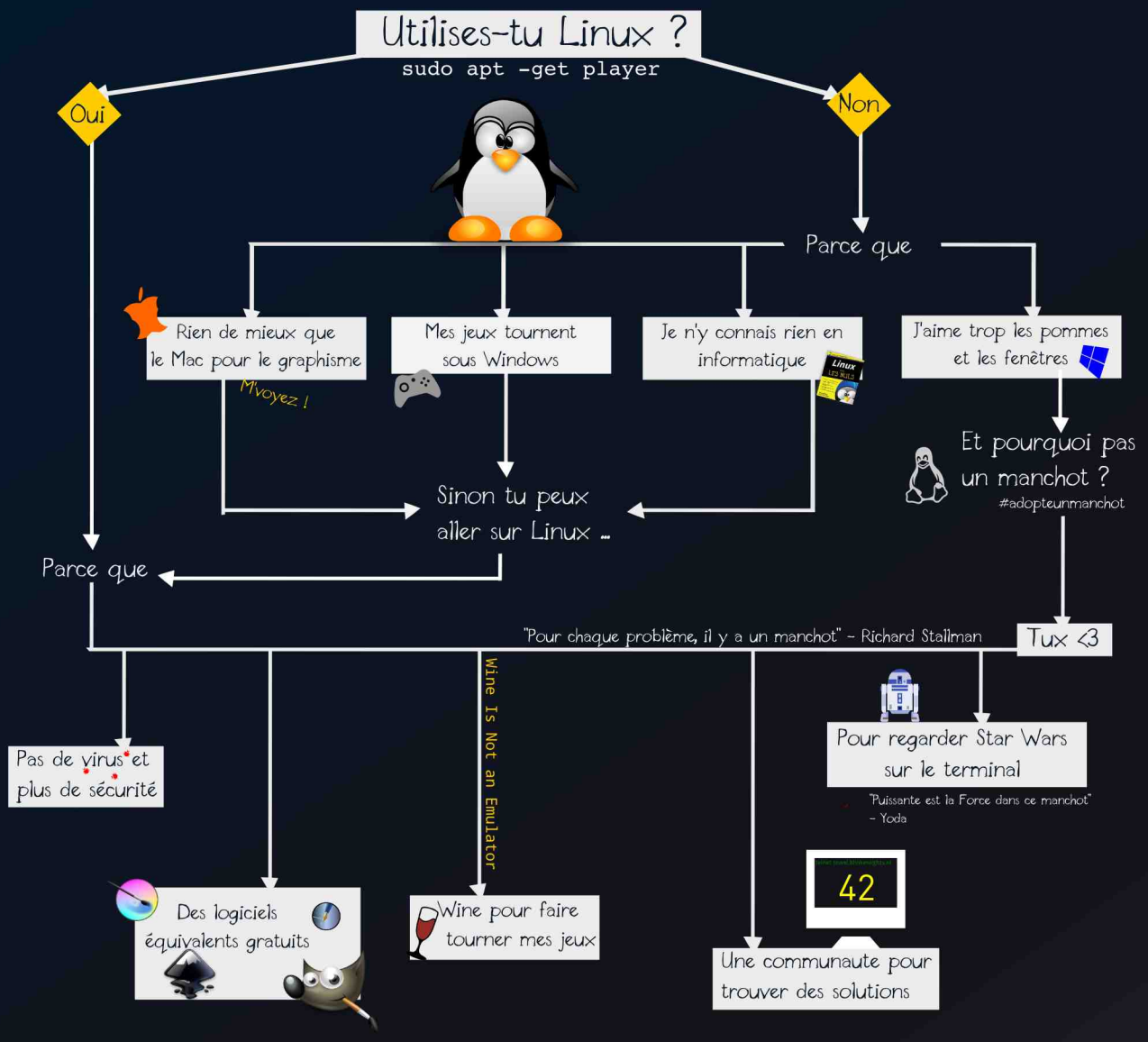
Colib'Art s'inspire de la culture commune de demain. Il vous immerge dans un monde où l'art peut être fait ensemble.

Ils nous soutiennent

www.groupefbi.fr - 0 810 209 609

Le Coli'test du Coli'Mag
(de la licence Colibre)

Es-tu sûr(e) d'utiliser le bon OS ?



"I was bitten by a ferocious fairy penguin"
- Linus Torvalds

Pas convaincu(e) ?
rm player

Logos from IconMonstr and icons8

COLI'MAG