

25/04/2003



# Charte qualité : Modules Web



### ARTICLE PREMIER

- *Garantir que l'utilisateur garde la maîtrise complète sur les logiciels qu'il fait développer, améliorer ou simplement installer.*

Les licences associées aux logiciels dit "libres" imposent que les fichiers sources soient fournis, ou au moins disponibles gratuitement. La licence accorde également le droit à l'utilisateur de modifier les sources, et de les adapter à ses propres besoins sans avoir à en rendre compte à qui que ce soit. Enfin, elle accorde à l'utilisateur le droit de redistribuer librement les versions ainsi modifiées.

Cette caractéristique exclusive des Logiciels Libres garantit que l'utilisateur peut prendre en charge le suivi ou l'évolution de ces logiciels, en les adaptant à ses besoins spécifiques. L'utilisateur peut décider librement des techniques à mettre en oeuvre pour intégrer ces logiciels au sein de son architecture, puisqu'il est possible d'intervenir sur les sources, c'est à dire de se substituer complètement aux équipes qui ont développé initialement les programmes.

### ARTICLE 2

- *Garantir la pérennité des logiciels en favorisant la libre circulation des sources, en assurant leur promotion, de façon à impliquer un maximum d'utilisateurs ou de développeurs éventuellement intéressés.*

La logique de développement des logiciels libres appartient à un cercle vertueux, dans la mesure où plus il y a d'utilisateurs, plus il y a de développeurs potentiels susceptibles d'améliorer le logiciel, d'où un nombre encore croissant d'utilisateurs.

La pérennité du logiciel est donc directement proportionnelle au nombre d'utilisateurs, et ne peut que s'affirmer au fil du temps, pour peu que le logiciel ait su attirer un intérêt minimum.

Les Logiciels Libres sont également moins sensibles aux révolutions technologiques ou changement de "leadership". Il est certes souhaitable que des solutions alternatives puissent émerger de façon à assurer une évolution technologique, mais le système de licence incite les équipes concurrentes à s'alimenter réciproquement. Il est donc assez rare de voir deux projets rivaliser très longtemps avant qu'ils ne tentent de fusionner, assurant ainsi une certaine continuité des choix techniques antérieures, tout en les enrichissant.

### ARTICLE 3

- *Participer au débogage des logiciels libres mis en oeuvre et faire profiter la communauté de toutes les améliorations effectuées pour le compte de l'utilisateur.*

La disponibilité des sources permet à n'importe qui de scruter le fonctionnement interne du logiciel, par curiosité, dans le cadre d'une formation ou d'une prestation, ou pour détecter d'éventuelles anomalies, au niveau de la logique ou de la sécurité. Ce sont autant d'occasions de rendre le logiciel a priori plus stable, plus sûr et plus robuste. Mais cette particularité permet également de court-circuiter le cycle "feed-back/release" propre aux logiciels propriétaires. Il est en effet possible, quand un bug est constaté, de le corriger, ou de le faire corriger par ses propres moyens, avant même de solliciter les développeurs du projet. Un logiciel peut donc redevenir opérationnel en quelques heures, au lieu de plusieurs mois dans le cas de logiciels propriétaires.

Corrolairement, cette particularité soulage considérablement le travail des équipes de développement qui peuvent se contenter de valider, après contrôle, les améliorations produites par les utilisateurs.

### ARTICLE 4

- *S'interdire formellement de mettre en oeuvre des techniques qui ne pourraient pas être prises en charge ou administrées en toute liberté par un technicien indépendant de la société.*

La libre disponibilité des sources exclue par construction tout secret de fabrication d'un logiciel. Tout le monde peut prendre connaissance des caractéristiques les plus intimes et des protocoles internes des Logiciels Libres. Cet avantage est bien sûr accessible à toutes les sociétés de service qui ont décidé d'acquérir un savoir-faire dans ce domaine.

Il est donc possible de confier le support technique de tous les logiciels mis en oeuvre à une seule société de service, qui devient alors pendant la durée que l'on souhaite un interlocuteur unique et privilégié, en charge du bon fonctionnement complet d'une architecture logicielle prise dans son ensemble.

Le savoir-faire étant accessible à toutes autres sociétés de service, il est toujours possible, en cas de problème, d'interrompre une prestation et de faire intervenir une autre société, jugée plus compétente, sans perturber le fonctionnement du système d'information.

Cette particularité est à comparer à la complexité induite par l'achat de logiciel propriétaires auprès de fournisseurs différents, qui deviennent alors autant d'interlocuteurs qu'il est parfois difficile d'impliquer quand un problème survient, dont la cause n'est pas évidente à déterminer. Un prédiagnostic est souvent à la charge de l'utilisateur, que ce dernier doit souvent argumenter auprès du fournisseur dont on pense, sans jamais en être tout à fait sûr, que son produit est à l'origine du problème.

**ARTICLE 5**

- *Maintenir son personnel au plus haut niveau de compétence, et ne pas proposer à l'utilisateur des logiciels dont on n'a pas la maîtrise complète.*

Comme dit précédemment, les sociétés de services qui décident d'offrir des prestations autour des Logiciels Libres ont accès à toutes les informations nécessaires pour accomplir les missions qui leur sont confiées. Leur seule limite réside dans leur compétence. La loi du marché les incitera donc forcément à maintenir leur personnel technique au plus haut niveau de compétence, ce qui aura pour effet de développer très vite un savoir-faire local, disponible pour l'ensemble des entreprises, qui disposent alors des ressources nécessaires pour mettre en place un système d'information parfaitement adapté à leurs besoins et à leur stratégie.

Cette situation est à comparer à celle où les sociétés de services n'ont pas accès aux sources des logiciels propriétaires qu'elles fournissent à leurs clients, ou n'ont pas la maîtrise des outils de développement qu'elles utilisent ni des bibliothèques de fonctionnalités qu'elles intègrent dans les solutions qu'elles proposent.

**ARTICLE 6**

- *Dans la mesure où l'utilisateur aurait pris dans son propre intérêt cette initiative s'il avait effectué lui-même les travaux, favoriser la diffusion la plus large possible de tous développements et de toutes expériences acquises à l'occasion d'une prestation.*

Cette pratique est très courante dans le cas des licences proches de la GPL, qui imposent que tout travail dérivé ne peut être redistribué qu'à condition d'accorder aux destinataires les mêmes avantages que ceux dont on a soi-même profité. Ce type de licence garantit que la connaissance et les résultats publiés par une entité qui a investi dans la recherche et le développement restent à jamais disponibles publiquement.

**ARTICLE 7**

- *Prendre en compte la réduction des coûts de développement induits par le partage des sources dans la tarification des prestations de développement spécifique.*

La mise à disposition des sources constitue un patrimoine public impressionnant de ressources disponibles pour alimenter de nouveaux projets.

Il devient de plus en plus rare, voire inconcevable, de démarrer un projet à partir de zéro. Comme le dit Eric S. Raymond dans son essai "La Cathédrale et le Bazar", un bon développeur doit savoir ce qu'il doit écrire, un très bon développeur doit savoir ce qu'il n'a pas besoin de réécrire. Les coûts de développements s'en trouvent fortement réduits, et cela devrait apparaître dans les tarifs offerts par les sociétés de services, dès lors que leurs clients décident de placer les développements sous licence libre.

A l'inverse, les éditeurs de logiciels propriétaires sont victimes du syndrome NIH (Not Invented Here) qui les incite à réinventer secrètement la roue de manière à rester seuls maîtres de leur technologie. Cela les conduit à investir des sommes gigantesques, qu'ils se sentent obligés de protéger à force de brevets, et à vendre très chers les droits d'utilisation de leurs produits.

**ARTICLE 8**

- *Ne pas utiliser des procédés de communication inter-processus ou des formats d'échanges qui ne sont pas complètement et publiquement spécifiés, ou utilisés dans un cercle trop restreint alors que des solutions acceptables beaucoup plus répandues existent déjà.*

Ils est clair que les Logiciels Libres ne permettent pas de dégager les bénéfices pharaoniques des logiciels propriétaires à condition toutefois que ces derniers aient la chance de franchir le seuil de parts de marché nécessaire à leur survie.

C'est pourquoi les équipes de développement libre cherchent à réduire autant que possible leur charge de travail et les risques d'échec, en réutilisant autant que possible les résultats des autres équipes.

Cette méthode de travail conduit inévitablement à se préoccuper de l'interopérabilité entre les différents projets, et donc à l'adoption de standards rigoureusement spécifiés chaque fois que cela est possible.



C'est ainsi que le protocole CORBA est utilisé presque systématiquement dans les projets les plus récents pour la communication inter-processus, ainsi que le standard XML pour l'archivage et le transfert de l'information.



## MODULES WEB

### La Société




#### MODULES WEB

 25, allée de limoges  
56000 VANNES  
FRANCE  
 Tél. / Fax : +33 (0)2 97 47 12 77  
 [direction@conseils-web.com](mailto:direction@conseils-web.com)  
 <http://www.conseils-web.com>

### Vos Interlocuteurs




#### *Service Technique*

##### **Yoann SAMSON**

 Port. : 06 60 80 66 99  
 ICQ : 176796379  
 [yoann.samson@conseils-web.com](mailto:yoann.samson@conseils-web.com)

#### *Service Commercial*

##### **Olivier DAVID**

 Port. : 06 62 86 14 16  
 ICQ : 175697299  
 [olivier.david@conseils-web.com](mailto:olivier.david@conseils-web.com)

### Informations légales

#### MODULES WEB

RCS : Vannes 447 911 280

SIRET : 447 911 280 000 17

Code APE : 722 C

N° TVA intracommunautaire : FR30 447 911 280