

JEUDI 27/05					
	SESSION DU MATIN				
9:00	<i>Bienvenue à LGM</i>	Louis Desjardin + Femke Snelting			
9:30	<i>Étendre Python pour gagner en vitesse</i>	Martin Renold	Python est un beau langage de haut niveau, mais la plupart des applications graphiques font tourner du code qui doit s'exécuter le plus vite possible. Tout le monde sait qu'il est possible d'écrire des extensions C/C++ pour Python. Mais ce que l'on ne sait pas toujours, c'est que cela peut se faire proprement et DRY (sans se répéter).	programmation, image en format raster	<a href="http://mypaint.info">http://mypaint.info</a>
10:00	<i>Un premier aperçu pour une interface utilisateur (UI) de GIMP complètement GEGLé</i>	Peter Sikking	L'imminente intégration de GEGL dans GIMP – ou plutôt, baser GIMP complètement sur GEGL – semble très prometteuse. Edition sans perte, ré-ajustement illimité ainsi que la possibilité de modifier l'ordre des étapes de l'historique d'édition en sont seulement le début. Seulement, il y a un grand écart entre le monde dans lequel fonctionnent les graphes et les nodes de GEGL et le monde des utilisateurs de GIMP qui font de la manipulation d'image de haut niveau avec un objectif artistique. Une interface graphique peut combler cet écart. Peter Sikking, architecte de l'information principal à <i>m+mi works</i> et premier architecte de l'interaction de GIMP, exposera brièvement dans sa présentation les principes d'interface utilisateur qui peuvent exploiter le potentiel de GEGL dans le contexte de GIMP.	programmation, image en format raster	<a href="http://mmiworks.net/blog">http://mmiworks.net/blog</a>
10:30	<i>Présentation de l'éditeur d'image Nathive, son système de plug-in et certaines technologies implémentées sur base de Python</i>	Marcos Diaz	Nathive est un éditeur d'image libre qui se concentre sur l'utilisabilité (usability). La présentation traitera des aspects-clé du projet, de ses buts, et de comment Nathive fonctionne avec Python, son système de plug-in, sa couche d'abstraction pour des extensions en C qui possède une syntaxe "à la Python" et d'autres solutions de programmation pour l'interface visuelle, des logs de débogage détaillés et la construction automatique de paquets.	programmation, image en format raster	<a href="http://nathive.org">http://nathive.org</a>
11:00	<i>Écrire des scripts et des plug-ins pour GIMP</i>	Akkana Peck	Une grande part du potentiel de GIMP, le programme de manipulation d'image GNU (GNU Image Manipulation Programme), vient de son architecture de plug-in. La plupart des fonctions que vous utilisez dans GIMP, ce qui inclut tout ce qui se trouve dans le menu "Filtres", est accessible via plug-in. Et heureusement, écrire des plug-ins, c'est facile. Cette présentation vous montrera comment écrire de nouveaux plug-ins ou étendre des plug-ins existants dans deux langages: Script-fu et Python.	programmation, image en format raster	<a href="http://shallowsky.com">http://shallowsky.com</a> <a href="http://gimpbook.com">http://gimpbook.com</a>
11:30-14:30	<b>RENCONTRES DE TRAVAIL, BOF, DEJEUNER, ATELIERS</b>				
	<b>SESSION DE L'APRES-MIDI</b>				
14:30-16:00	<b>Courtes présentations</b>				
	<i>Propriété intellectuelle collaborative</i>	Jose David Cuartas Correa	Une présentation video qui montre que lorsqu'on met ensemble le logiciel libre, des contenus ouverts et du hardware ouvert, on obtient quelque chose que l'on peut appeler de la propriété intellectuelle collaborative.	culture libre, collaboration	<a href="http://sologicolibre.org/en/">http://sologicolibre.org/en/</a>
	<i>PureDyne</i>	Aymeric Mansoux	PureDyne est un système d'exploitation GNU/Linux pour les créateur/tric/es des media qui tient sur une clé-USB bootable. C'est une distribution live, vous n'avez rien besoin d'installer. Simplement, démarrez votre ordinateur avec la clé-USB ou le CD/DVD et vous voilà prêt/e à utiliser des logiciels comme Pure Data, Supercollider, Icecast, Csound, Fluxus, Processing, Arduino, Gimp, Inkscape et bien d'autres.	multimedia, distribution Linux	<a href="http://puredyne.goto10.org">http://puredyne.goto10.org</a> <a href="https://launchpad.net/puredyne">https://launchpad.net/puredyne</a>
	<i>UpStage, une plateforme internet open source pour la cybperformance</i>	Helen Varley Jamieson	Les artistes utilisent UpStage pour collaborer en temps réel sur des performances live pour un public en ligne. Les artistes utilisent l'interface web pour manipuler du matériel graphique, des animations, du texte, du text2speech, du son, des web cams, pour dessiner, créer des performances en direct qui sont accessibles à toute personne via un navigateur standard et une connexion internet. L'application est open source et écrite en Python, elle tourne sur un serveur donc ni l'artiste ni le public ne doit installer quoi que ce soit.	multimedia	<a href="http://www.upstage.org.nz">http://www.upstage.org.nz</a> <a href="http://www.creative-catalyst.com">http://www.creative-catalyst.com</a>

	<i>Projet open source pour le design de mode en utilisant des formats ouverts</i>	Susan L. Spencer	Cette présentation invite les développeurs à créer une suite logicielle open source pour créer et modifier des patrons pour vêtements dans des formats ouverts. Ce qui permet de les adapter aux mensurations de chacun et de générer des patrons sous forme de fichiers imprimables. Les applications existantes sont propriétaires, il n'y a pas d'interopérabilité entre elles et elles sont chères. Une solution open source donnerait la possibilité aux particuliers et aux designers qui travaillent pour de petits labels de créer et fournir des patrons adaptés à la taille de chacun sans devoir acheter de logiciels propriétaires très coûteux.	vector, workflow, mode	
	<i>Le programme d'été de tutorat du Rural Design Collective (collectif de design rural)</i>	Rebecca Hargrave Malamud	[présentation video] Le Rural Design Collective (Port Orford, Oregon) est un programme sans but lucratif de tutorat professionnel qui aide les personnes créatives motivées à commencer une carrière indépendante sur internet. Ils y apprennent à travailler à distance en utilisant des outils collaboratifs et des réseaux sociaux, et doivent respecter des agendas de production et dialoguer avec leurs clients en utilisant soit des outils en ligne soit en leur rendant visite in situ. Le programme met l'accent sur l'enseignement et l'utilisation des technologies open source.	design, éducation, collaboration	<a href="http://ruraldesigncollective.org/">http://ruraldesigncollective.org/</a>
	<i>Comment les gens utilisent le graphisme open source en Chine et observent les rencontres LGM</i>	Wang Lingzheng	Par le passé, peu de monde en Chine connaissait les logiciels open source et le graphisme libre. Même les designers graphiques fraîchement sortis de l'académie en ignoraient l'existence. Les bibliothécaires non plus, même si en théorie et en pratique cela est important pour eux. Mais aujourd'hui de plus en plus de gens en Chine prennent conscience de l'importance du graphisme open source et des logiciels libres.	publication, design	<a href="http://blog.artintern.net/blogs/in">http://blog.artintern.net/blogs/in</a>
16:00-16:30	<b>PAUSE</b>				
16:30	<i>Rêves baroques: performance multimedia live, culture de l'interprétation et logiciel open source</i>	Barry Threw	Cette présentation traitera de la problématique de ramener l'interprétation live dans la culture de la musique électronique et de la performance multimedia. On y abordera les questions de l'obsolescence technologique, de l'interface, des types d'utilisateurs, du hardware et des modèles historiques et culturels. On y suggérera des pistes pour le développement d'outils qui seraient utiles pour les artistes qui utilisent la video ou la musique dans le cadre d'oeuvres dans lesquelles l'interprétation performative joue un rôle.	multimedia, performance	<a href="http://www.barrythrew.com">http://www.barrythrew.com</a>
17:00	<i>Utiliser et enseigner les logiciels libres, être une utilisatrice finale et comment ne pas en mourir</i>	Lila Pagola	Cette présentation permettra de partager l'expérience de quelques designs réalisés intégralement avec des logiciels libres (livres, brochures et autres) pour une équipe qui travaille à Cordoba, Argentina, de 2005 à aujourd'hui. Le choix du logiciel libre vient d'une tentative d'aligner la poétique et la politique, d'être cohérent avec le contenu des publications (logiciel libre et culture, brevets, DRMS ...) et de représenter un exemple vivant d'alternatives viables aux logiciels privatifs et/ou illégaux pour le design graphique.	workflow, éducation	<a href="http://www.nomade.org.ar/sitio">http://www.nomade.org.ar/sitio</a>
17:30	<i>Design avec des outils libres dans une communauté ouverte: expériences du Fedora Design Team</i>	Nicu Buculei, Martin Sourada	Le Fedora Design Team est une communauté ouverte composée de gens d'un peu partout dans le monde qui collaborent à différents projets, depuis des fonds d'écran jusqu'à des posters, des icônes, un site web ou des mockups d'applications, des images pour CD/DVD et plus encore. Tout ce qui est créé par l'équipe est distribué sous licence libre, en accord avec les principes de Fedora: Liberté, Amis, Fonctionnalités, Premier.	design, collaboration	<a href="http://fedoraproject.org/wiki/Art">http://fedoraproject.org/wiki/Art</a>
18:00	<i>Comment trouver des contributeurs du Vietnam et d'Asie pour votre projet Free/Libre/Open Source?</i>	Hong Phuc Dang	Il y a tellement de projets F/LOSS extraordinaires, cela me rend enthousiaste. Et il y a des millions de gens qui étudient les technologies de l'information, le design, la communication, la traduction et tant d'autres sujets dans le monde. Tout le monde pourrait contribuer aux projets F/LOSS. Alors quand je me renseigne sur des projets, je suis surpris que tant d'entre eux manquent de contributeurs. En tant qu'utilisateur et humble contributeur, je me réjouis des nombreux développements dans le monde du F/LOSS, mais je suis égoïste et je voudrais le voir avancer encore plus. Donc, j'ai décidé d'aider les projets qui cherchent des contributeurs.	culture libre, collaboration	<a href="http://foss.vn">http://foss.vn</a> , <a href="http://2009.gnome.asia">http://2009.gnome.asia</a>
18:30	<i>Comment faire fonctionner une école d'art avec des logiciels libres/open source</i>	Florian Cramer, Aymeric Mansoux, Michael Murtaugh	L'open source joue un rôle de plus en plus important dans les arts et le design à travers les applications web et les licences ouvertes. Le programme de design Networked Media du Piet Zwart Institute a pendant des années utilisé l'open source de manière radicale pour le travail scolaire, tant sur les serveurs que sur les postes clients, et a mis l'accent sur l'apprentissage de la ligne de commande, le code et la philosophie FLOSS pour repenser les media plutôt que de produire du design pré-fabriqué.	éducation, culture libre	<a href="http://pzwart.wdka.nl/networked">http://pzwart.wdka.nl/networked</a>
19:00	FIN				
<b>VENDREDI 28/05</b>					
<b>SESSION DU MATIN</b>					

9:00	<i>Courbes de diffusion dans le dessin vectoriel</i>	Jasper van de Gronde	Les courbes de diffusion sont une nouvelle primitive excitante pour créer des images avec des transitions de couleur douces. Cependant, la meilleure manière d'afficher les courbes de diffusion à présent est de les rasteriser. Ce qui les rend inutilisables en SVG par exemple. Je présenterai l'idée de base derrière les courbes de diffusion, une interprétation alternative et une approche pour créer une représentation purement basée sur des vecteurs (tout commentaire est le bienvenu).	vecteur	<a href="http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/Courbes_de_diffusion">http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/Courbes_de_diffusion</a>
9:30	<i>GNU LibreDWG – une librairie logicielle libre pour gérer les fichiers DWG d'AutoCAD</i>	Felipe Corrêa da Silva Sanches	LibreDWG est une librairie logicielle libre pour gérer les fichiers DWG utilisés par AutoCAD. Je présenterai une vue d'ensemble de l'historique du projet et j'expliquerai comment un groupe d'étudiants de l'Université de São Paulo a développé une librairie logicielle libre nouvelle et pertinente (listée dans les projets de haute priorité de la FSF) et comment elle a été approuvée comme un paquet GNU officiel.	vecteur, collaboration	<a href="http://gnu.org/software/libredwg/">http://gnu.org/software/libredwg/</a>
10:00	<i>Gestion des couleurs des appareils</i>	Kai-Uwe Behrmann	Les appareils s'accordent rarement sur les couleurs par défaut. Les espaces de couleur RVB (rouge/vert/bleu) dans les caméras digitales ou analogues sont différents des écrans des ordinateurs portables ou des stations de travail, et différents des imprimantes à jet d'encre si ils ne supportent pas l'espace de couleur CMJN (cyan/magenta/jaune/noir). La présentation donnera une idée globale de comment ces couleurs divergentes peuvent être gérées par le configurable Oyranos Colour Management System au niveau du système. On discutera ensuite de ce qui est requis des applications pour utiliser l'information fournie par le profil ICC.	gestion des couleurs	<a href="http://www.oyranos.org">http://www.oyranos.org</a>
10:30	<i>Gestion de la couleur et autres développements dans Ghostscript</i>	Hin-Tak Leung	L'équipe de Ghostscript a quelques axes de développement soit en cours soit bientôt complets qui seraient de grand intérêt pour la communauté du graphisme libre. Nous avons effectué un travail majeur avec les profils ICC qui est en passe d'être fusionné dans le trunk pour une sortie en Août (on l'espère). Nous avons aussi intégré freetype comme moteur de rendu pour les polices, et achevé des améliorations sous le capot sous forme de clist et nous allons vers un rendering multithread. Dans le domaine de l'embarqué et des applications qui exigent une utilisation minimale de la mémoire, nous avons travaillé sur mupdf. Ce sont juste quelques points forts.	gestion des couleurs	<a href="http://www.artifex.com">http://www.artifex.com</a> , <a href="http://www.ghostscript.com">http://www.ghostscript.com</a>
11:00	<i>Bonnes pratiques pour le design/distribution/maintenance /empaquetage des polices de caractères ouvertes</i>	Nicolas Spalinger	Bonnes pratiques pour le design/distribution/maintenance/empaquetage des polices de caractères ouvertes. Un passage en revue des <i>do's</i> et <i>don'ts</i> basée sur des exemples réels et sur l'expérience de la communauté. De nombreuses astuces et outils pour les auteurs, les designers, les contributeurs des projets de polices de caractère ouvertes pour DTRT (Do The Right Thing – faire ce qu'il faut) dans le domaine compliqué des fontes ouvertes.	typographie, design, distribution	<a href="http://planet.open-fonts.org">http://planet.open-fonts.org</a> <a href="http://scripts.sil.org/OFL">http://scripts.sil.org/OFL</a> <a href="http://pkg-fonts.alioth.debian.org/">http://pkg-fonts.alioth.debian.org/</a> <a href="https://launchpad.net/~fonts">https://launchpad.net/~fonts</a>
11:30-14:30	<b>RENCONTRES DE TRAVAIL, BOF, DEJEUNER, ATELIERS</b>				
	<b>SESSION DE L'APRES-MIDI</b>				
14:30-16:00	<b>Courtes présentations</b>				
	<i>Styler des documents *TeX avec Batch Commander</i>	Ricardo Lafuente	Batch Commander est un outil qui fournit une interface graphique pour styler des documents (La)TeX. Si la nature <i>pur texte</i> de TeX est idéale pour la mise en page automatisée, Batch Commander offre une interface graphique pour éditer les documents visuellement au lieu d'éditer manuellement des feuilles de style et de recompiler. Un système de prévisualisation rapide et le support d'extensions font de Batch Commander un outil qui vaut le coup d'oeil pour toute personne qui utilise TeX, LaTeX ou ConTeXt pour leur travail.	mise-en-page, typographie	
	<i>Une autre année chez Open Source Publishing</i>	OSP	OSP (Open Source Publishing) est un collectif de design multidisciplinaire, multinational basé à Bruxelles. Depuis 2006, ils ont expérimenté les logiciels libres pour le design. Dans cette présentation, OSP vous fera voyager à la vitesse de la lumière parmi les travaux effectués depuis LGM 2009.	design	<a href="http://ospublish.constantvzw.org">http://ospublish.constantvzw.org</a>
	<i>Design de polices et fonctionnalités pour les langages africains</i>	Denis Moyogo Jacquerye	Cette présentation traitera des fonctionnalités nécessaires pour les orthographes des langages africains dans les scripts latins et montrera comment les implémenter avec les technologies typographiques modernes. Bonnes pratiques, erreurs et évaluations de polices pour les langages africains avec de grands besoins fonctionnels seront débattues. Cette présentation exposera divers projets de polices qui bénéficient de la contribution, du feedback et du travail de la communauté open source.	typographie	<a href="http://www.africanlocalisation.net">http://www.africanlocalisation.net</a>

	<i>Google's Font Initiative</i>	Dave Crossland	Raph Levien est un contributeur chevronné de la communauté du graphisme libre (libart, Ghostscript, Advogato) et il a lancé Spiro à LGM, en 2007 à Montréal. A présent, il travaille pour Google et il est à la tête d'une initiative de sponsoring pour les projets et services de polices libres. Cet exposé, par Dave Crossland, un font-designer sponsorisé, donnera une idée des opportunités qui existent pour les designers qui veulent créer des polices qui peuvent être partagées et améliorées de manière collaborative. Il fera aussi une des premières démonstrations publiques d'un <i>Google font project</i> .	typographie	
	<i>Architecture centrée vers le contenu et système de version distribué</i>	Eric Schrijver	Dans les architectures de l'information traditionnelles, le contenu est ce qui passe dans le système. La définition du système est solide. Le contenu est arbitraire, remplaçable, jetable. Cela devrait être l'inverse.	design, workflow	
	<i>Phatch</i>	Stani Michels	Phatch est un logiciel convivial et multi-plateforme de traitement par lot pour la photo et qui permet de renommer à la volée des données EXIF. Phatch gère tous les formats populaires et peut dupliquer des hiérarchies de (sous-)répertoires. Phatch peut changer la taille des fichiers par lots, appliquer des effets d'ombrage, de perspective, arrondir les coins et bien d'autres actions – en quelques minutes plutôt qu'en plusieurs heures si vous deviez le faire à la main.	Images raster, Python	<a href="http://photobatch.stani.be/">http://photobatch.stani.be/</a>
16:00-16:30	<b>BREAK</b>				
16:30	<i>Éléments de liberté typographique: sources ouvertes de design extraordinaire</i>	Christopher Adams	La typographie est un outil. Cette présentation veut montrer une vue générale de l'excellence dans les arts typographiques, avec un accent particulier sur les fontes et un design de livre d'importance internationale fait en logiciel libre.	typographie, culture libre	<a href="http://techne.raysend.com/">http://techne.raysend.com/</a>
17:00	<i>Design pour un monde meilleur. Comment le design est inspiré par des métaphores, des images et des associations du progrès social.</i>	Mirko Tobias Schaefer	Rendre le monde meilleur a été un moteur d'inventivité puissant et a conduit le développement technologique depuis le système de sémaphore de Claude Chappe au télégraphe de Samuel Morse, des index de Paul Otlet à l'hyper-espace de Ted Nelson. La technologie de l'information en général et le World Wide Web et son label Web 2.0 en particulier racontent une légende faite d'utilisateurs au pouvoir et de participation facilitée.	design, réflexion	<a href="http://www.mtschaefer.net/">http://www.mtschaefer.net/</a>
17:30	<i>Cantarell: design de polices de caractères en utilisant seulement des logiciels libres</i>	Dave Crossland	Cet exposé présentera les techniques et les logiciels que j'ai utilisés et développés pour créer la famille de polices Cantarell, et examinera l'avenir du design de fontes en logiciel libre. Durant ces deux dernières années, j'ai suivi le prestigieux mastère Typeface Design programme à l'université de Reading, Angleterre. Le programme est divisé en deux projets, une dissertation théorique et un design de police pratique. J'ai écrit sur la connexion entre les logiciels libres et le design de fontes, et j'ai utilisé seulement du logiciel libre pour créer Cantarell.	typographie	<a href="http://abattis.org/cantarell/">http://abattis.org/cantarell/</a>
18:00	<i>Le projet sk1: passé, présent et futur</i>	Igor Novikov	Le projet a commencé en 2003 comme un fork de Sketch. Depuis ce temps, le projet est devenu un logiciel open source récompensé par des prix et offre de nombreuses fonctionnalités professionnelles uniques. Cette année est un jalon important dans le développement – réagencement général, versions multi-plateformes, etc.	mise en page, vecteur	<a href="http://sk1project.org/">http://sk1project.org/</a>
18:30	<i>Laidout et la publication assistée par ordinateur</i>	Tom Lechner	Cet exposé présentera Laidout, un programme de publication assistée par ordinateur que j'utilise d'abord pour réaliser des bandes dessinées. Il peut mettre en page des images et des dégradés (même des dégradés maillage, 'gradient mesh') dans des brochures mais aussi sur des surfaces polyédriques arbitraires. Parmi les autres nouvelles fonctionnalités, l'import contrôlé d'images multiples et le mesh warping. J'espère commencer à implémenter les fonctionnalités multitouch (via Xinput2) à LGM. La discussion inclura aussi des expériences avec différents logiciels open source pour réaliser des tâches connexes.	mise en page, workflow	<a href="http://www.laidout.org">http://www.laidout.org</a>
19:00-22:00	<b>LGM DINER</b>				
<b>SAMEDI 29/05</b>					
10:00	<i>Ecrire des moteurs de brosse pour le plaisir et le bénéfice!</i>	Lukáš Tvrđý	Parmi les applications de logiciels libres graphiques, Krita est unique dans le sens où son système de peinture est à base de plug-in: tous les moteurs de pinceau de Krita sont des plug-ins. Après avoir travaillé sur le moteur de pinceau sumi-e poileux pendant le 2008 Google Summer of Code Project, j'ai continué à écrire plus de 6 moteurs de pinceau expérimentaux, marrants et utiles pour ma thèse de Master à la VŠB-Technical University d'Ostrava. Cette présentation commencera avec une démonstration en direct de ces moteurs de pinceau. La deuxième partie sera plus technique: je donnerai une initiation dans l'art d'écrire des plugins de moteurs de pinceau pour Krita. C'est facile et amusant et pas difficile du tout!!	Images bitmap, plug-ins, programmation	<a href="http://lukast.mediablog.sk/log">http://lukast.mediablog.sk/log</a>

10:30	<i>Icon Workflows avec Inkscape</i>	Jakub Steiner	Apprendre à te soucier moins du système de dossiers et plus de tes oeuvres d'art dans cet aperçu de Inkscape workflows. Plusieurs détails sur le workflow et sur les outils seront traités à partir d'exemples spécifiques de projets comme e.a. Firefox, GNOME et Moblin.	design, workflow, web	<a href="http://jimmac.musicall.cz">http://jimmac.musicall.cz</a>
11:00	<i>Design génératif et basé sur le noyau avec NodeBox 2</i>	Frederik De Bleser, Tom De Smedt, Lucas Nijs	NodeBox 2 est une application libre qui génère des données visuelles basées sur la programmation de code, une interface à base de noyau ou une langue naturelle (p.ex. le français). Dans l'interface d'utilisateur tu connectes des noyaux (blocs de construction) afin de créer des visuels intéressants. Des noyaux peuvent être ouverts afin d'examiner ou de rédiger le code source (Python). Des techniques d'intelligence artificielle permettent au système d'évaluer des textes écrits et de les transformer en noyaux via association analogique et conceptuelle.	jeux, Python	<a href="http://beta.nodebox.net/">http://beta.nodebox.net/</a>
11:30	<i>Scribus</i>	Peter Linnell	Scribus est un logiciel libre qui introduit de la mise-en-page professionnelle et primée dans des environnements Linux/UNIX, Mac OS X, OS/2 Warp 4/eComStation et Windows, en offrant une combinaison de résultats 'press-ready' et de nouvelles approches pour la mise-en-page. En-dessous de l'interface moderne et conviviale, Scribus supporte des atouts de publication professionnels, comme la séparation des couleurs CMYK, Spot Colors, gestion de couleur ICC et la création de PDF versatiles.	mise en page	<a href="http://www.scribus.net/">http://www.scribus.net/</a>
12:00	<i>La Fondation Blender, le passé et l'avenir</i>	Ton Roosendaal	Blender est la suite libre de création de contenu en 3D, disponible pour tous les systèmes d'opération sous la GNU General Public License. Ton Roosendaal présente le travail sur Blender de l'année passée, la situation actuelle et les plans pour l'avenir.	animation	<a href="http://www.blender.org/">http://www.blender.org/</a>
12:30-15:30	<b>RENCONTRES DE TRAVAIL, BOF, DEJEUNER, ATELIERS</b>				
	<b>SAMEDI APRES-MIDI</b>				
15:30-17:00	<b>Présentations courtes</b>				
	<i>Comment j'ai fait un beau livre néo-zélandais libre, en utilisant plein de logiciels libres</i>	Marcus Holland-Moritz	En 2009 j'ai fait un voyage en Nouvelle-Zélande pendant lequel j'ai pris environ 15000 photos. Après avoir passé des semaines à sélectionner les bonnes prises et à recevoir des réactions très positives de mes amis, j'ai décidé d'essayer de faire un livre de mon voyage. J'avais déjà utilisé Scribus avant, mais seulement pour des mise-en-page très simples de pages uniques. J'ai passé du temps à chercher comment réaliser un livre entier, non seulement en travaillant avec (et sur) les outils, mais aussi en lisant beaucoup sur le design, la typographie et d'autres sujets plus érotiques comme la gestion de couleur.		<a href="http://nzbook.mhxnet.de">http://nzbook.mhxnet.de</a>
	<i>Coder des photos avec Shoebot</i>	Ricardo Lafuente	Shoebot est un robot graphique, avec lequel on peut créer des images et des animations complexes en utilisant une syntaxe très simple au-dessus du langage de programmation Python. Ce robot est particulièrement destiné aux graphistes et artistes qui aiment incorporer du code dans leurs créations, mais il offre aussi un cadre d'éducation convenant pour introduire des approches à base de code, grâce à l'interface simple et les résultats rapides basés sur l'image.	typographie, vecteur, design	<a href="http://tinkerhouse.net">http://tinkerhouse.net</a>
	<i>La Nouvelle Tradition Folklorique: une Résonance Esthétique et de Communauté entre les Graphiques Libres et l'Art du Textile</i>	Pete Ippel	Je discute des tendances revivalistes dans l'art liées à la tradition artisanale et folklorique, en particulier dans les arts du textile. Des artistes innovants, sous l'influence digitale, naviguent facilement dans les communautés de réseaux et collaborent de façon ouverte. En comparant des pixels au patchwork, des vecteurs aux points, des bitmaps aux patrons, et les couches aux couettes, ils examinent le chevauchement entre une variété de disciplines.	design, culture	<a href="http://peteippel.com">http://peteippel.com</a>
	<i>Support multi-touche en Ubuntu</i>	Steve Conklin	Une présentation rapide autour de la situation actuelle du support multi-touches en Ubuntu, et le plan de route pour l'édition suivante.		
	<i>Digital photography workflow sur Linux avec darktable</i>	Alexandre Prokoudine	Etat des lieux sur le workflow en photographie digitale sur Linux et comment darktable finalement le rend possible.	digital photography, bitmap images	<a href="http://prokoudine.info">http://prokoudine.info</a>
	<i>[short talk]</i>	Ana Carvalho	Plana a commencé comme un projet académique de Luís Camanho pour un petit éditeur indépendant d'illustrations et de bandes dessinées. Le logiciel libre y fut utilisé dès le tout début. C'était du aux contraintes économiques mais aussi le reflet de notre empathie avec le monde du graphisme libre. Par conséquent, nous nous sommes intéressés au droit d'auteur et avons adopté la culture de l'échange, et nous avons informé et encouragé les auteurs à distribuer leur oeuvre gratuitement. Maintenant que nous avons publié cinq livres depuis 2008, nous voudrions partager notre expérience.		
17:00-17:30	<b>PAUSE</b>				

17:30	<i>Mozilla Graphisme de Web Ouvert</i>	Paul Rouget	Une mise-à-jour du statut par Paul Rouget, le chef Evanguéliste Tech de Mozilla en Europe: le status quo de html5, svg, css3 et plus.	web, vidéo	<a href="http://blog.mozbox.org/">http://blog.mozbox.org/</a>
18:00	<i>Open Colour Standard/Le Standard Ouvert de Couleur: la Couleur physique pour F/LOSS</i>	ginger coons	Suite à des discussions préalables autour des barrières qui empêchent des graphistes professionnels d'utiliser les logiciels graphiques F/LOSS, cette conférence présente l'Open Colour Standard. OCS est un projet qui veut rajouter la précision de la couleur aux processus de travail graphiques F/LOSS. Il vise à rendre la gestion de couleur professionnel une réalité pour les graphistes F/LOSS.	gestion de couleurs	<a href="http://opencolour.org/">http://opencolour.org/</a>
18:30	<i>Inkscape pour tout le monde</i>	Andy Fitsimon	La popularité d'Inkscape s'étend de jour à jour. Comment aider les nouveaux utilisateurs à maîtriser l'outil? Comment nourrir ces utilisateurs et comment les inviter à participer dans la communauté et contribuer avec leur art, leur bug reports et leurs idées pour nous aider à innover? Cette présentation donne un aperçu bref des ressources existantes, allant de manuels en ligne, screencasts, chaînes & forums aux livres offline, des magazines, des cours, des groupes d'utilisateurs. Mi-présentation, mi-débat, cette session aimerait déclencher une discussion sur le thème du soutien aux nouveaux utilisateurs et explorer les façons d'améliorer ce soutien en partageant les idées et en collaborant.	vecteur, collaboration	<a href="http://andy.brisgeek.com/">http://andy.brisgeek.com/</a>
19:00-20:30	<b>PAUSE</b>				
20:30	<i>Durian Open Movie sneak peeks</i>	Blender team	Quatre membres de l'équipe qui travaillent sur le troisième Film Ouvert "Sintel" montreront les derniers points forts et vous feront découvrir le processus de création entier.	animation	<a href="http://durian.blender.org/">http://durian.blender.org/</a>
22:00	<b>FIN</b>				
<b>DIMANCHE 30/05</b>					
<b>SESSION MATINEE</b>					
10:00	<i>Design graphique et la Toile Etendue Ouverte</i>	Eric Schrijver	En tant que discipline le graphisme semble être fort focalisé sur les supports d'impression, en laissant le graphisme pour l'écran aux mains des développeurs d'interaction et de web. C'est dommage. Comme on passe de plus en plus de temps en ligne, l'espace public même est en train de se digitaliser, on y ressent le besoin urgent de la pluriformité du graphisme contemporain. A niveau des interfaces et du web design, les décisions esthétiques faites par une minorité de développeurs de logiciels ont des effets disproportionnés sur le paysage visuel.	design	<a href="http://ericschrijver.nl">http://ericschrijver.nl</a>
10:30	<i>Viaduct - connecter des apps et des ressources de manière conviviale</i>	Jon A. Cruz	Viaduct est un projet qui a vu le jour comme un effort collaboratif entre les développeurs de Scribus et de Inkscape. Le but consiste à créer une série de standards, formats, APIs et programmes d'aide qui permettent une gestion simple d'applications créatives et de leurs atouts. Des graphistes professionnels sont habitués à une intégration plus continue des outils, avec quelques cadeaux commerciaux comprenant les logiciels 'colle' qui permettent la gestion et la coordination des outils et de leur usage. Le projet Viaduct s'est mis en place afin de combler le vide qui existe à ce niveau dans le monde des logiciels libres.	workflow, collaboration	<a href="http://create.freedesktop.org/wiki">http://create.freedesktop.org/wiki</a>
11:00	<i>Réunir les esprits avec Aiki Framework: Le Nouveau Moteur du Web pour Open Clip Art Library</i>	Bassel Safadi, Jon Phillips	Dans le passé, l'application du style de développement des logiciels libres à des applications web bloquait le développement sur l'Open Clip Library. A plusieurs reprises le projet a failli se trouver sur la liste #FAIL. Vu que les sites web sont des pièces de logiciels centralisées qui tournent de façon continue, l'accès sécurisé au code vif est nécessaire. Ceci amène forcément à la division de la gestion d'un site web actif, en incluant les changements de la part des développeurs d'un côté, et en assurant sagement le progrès de développement du logiciel de l'autre. Pour encore compliquer l'affaire, un site comme Open Clip Art Library possède aussi une base active de bibliothécaires et d'artistes qui uploadent et éditent du nouveau clipart.	web, vecteur, collaboration	<a href="http://aikiframework.org">http://aikiframework.org</a> <a href="http://openclipart.org">http://openclipart.org</a>
11:30-12:30	<i>Open Source Graphics et les Services du Web: une discussion entre experts</i>	Nathan Willis	Cette session sera une discussion entre experts modérée autour de quelques questions spécifiques sur comment la suite graphique FOSS pourrait ou devrait réagir au mouvement RIA, qui est largement non-libre. Supplémentairement à Picnik et les autres services bien connus, Google Docs vient de rajouter une app de Dessin, ce qui signifie que RIA ne disparaîtra pas.	services web	
12:30-13:30	<b>DEJEUNER</b>				
13:30	<b>CLOTURE</b>	discussion	Un regard en arrière et en avant: LGM 2011?		
	<b>BOF</b>				
JEUDI	<i>OpenRaster</i>		GIMP/GEGL, Krita et, finalement, MyPaint, Nativite teams		

VENDREDI	<i>Réunion de graphistes professionnels</i>	Cédric Gémy / Elisa de Castro Guerra	Chaque jour il y a de plus en plus de professionnels qui utilisent des logiciels libres. En général il s'agit d'individus qui peuvent être difficiles à trouver. Afgral est une association qui veut promouvoir les logiciels libres dans les circuits d'impression professionnels. Nous ne proposons pas de conférence, mais plutôt une réunion qui permet d'échanger les expériences et les difficultés, ainsi que de trouver des solutions pour que les logiciels libres soient reconnus comme une alternative sérieuse.	design, workflow	<a href="http://creationlibre.org">http://creationlibre.org</a>
VENDREDI	<i>Polices</i>	Nicolas Spalinger, Dave Crossland	Une session générale autour des polices pour les visiteurs de LGM intéressés aux polices		
VENDREDI	<i>Table ronde autour de la gestion des couleurs</i>	Kai-Uwe Behrmann, ginger coons			
SAMEDI	<i>Format fichier swatch unifié</i>		Cette année on semble pouvoir compter sur la présence de Olivier Berten de SwatchBooker, et Christoph a mentionné la probable participation d'un vendeur d'encre.		
SAMEDI	<i>Et si on lance l'idée d'une Fondation de Graphisme Libre?</i>	Camille Bissuel	On a LGM, FSF, Blender Foundation, le projet Create, des logiciels libres graphiques merveilleux, mais si on mettait en place une Fondation de Graphisme Libre pour aider nos projets en difficulté?	LGM	<a href="http://www.yagraph.org">http://www.yagraph.org</a>
	<i>GIMP</i>		Réunion traditionnelle annuelle GIMP. Explicite.		
SAMEDI	<i>Développeurs Blender table ronde</i>	Ton Roosendaal, Campbell Barton	Toute personne qui veut rentrer dans le développement de code Blender reçoit des conseils personnels de développeurs Blender expérimentés, parmi d'autres Ton Roosendaal et Campbell Barton.	animation, développement	
<b>ATELIERS / DEMOS</b>					
JEUDI, VENDREDI, SAMEDI	<i>Strategies de design P2P</i>	Emanuele Bonetti	Dans ces ateliers, on demande à un groupe de graphistes de répondre à une tâche en n'utilisant que des méthodes peer-to-peer. Chaque atelier est basé sur l'antérieur, vu qu'il s'agit en premier lieu de tester la validité des méthodologies. A la fin de chaque atelier, on demande aux participants de communiquer leurs impressions, pendant une discussion informelle d'une part et en remplissant un questionnaire d'autre part. Les réactions des participants combinées aux observations externes formeront la base de l'atelier suivant.	design, collaboration	<a href="http://p2pdesignstrategies.parco">http://p2pdesignstrategies.parco</a>
JEUDI	<i>UpStage</i>	Helen Varley Jamieson	Demo of UpStage		
JEUDI	<i>Scribus plugin + scripter</i>	Cedric, Andy Fitsimon	Atelier		
VENDREDI	<i>Du Webdesign ou du Dessin (flyer, stick CD, jacket CD, interface, illustration) avec Inkscape</i>	Elisa de Castro Guerra	Apprends comment utiliser Inkscape pour n'importe quelle fin [atelier en français!]	workflow, vecteur	
VENDREDI	<i>Phatch</i>	Stani Michels	Comment utiliser Phatch pour l'édition batch de tes photos		
SAMEDI	<i>Blender Master class</i>	Durian Open Movie team members	Les membres de l'équipe Durian Open Movie feront des démonstrations sur comment utiliser Blender afin de créer du contenu sensationnel.	animation	
SAMEDI	<i>A-B-C</i>	Ludi Loiseau, Seb Sanfilippo, Pierre Marchand, Dave Crossland	Ceux qui participent à cet atelier apprendront une méthode pour disséquer les formes de l'alphabet latin, ils utiliseront ce modèle théorique pour créer collectivement une police dans un jeu de design ultrarapide. Ce jeu comprend le dessin de lettres sur papier et l'utilisation du système de contrôle de version réel. A la fin une police digitale sera uploadée dans l'Open Font Library. Pas d'expérience en design de police requise.	typographie, collaboration	