

ARIUS
COYOTE
FIRM1
PIERRE_24
AABU
ENTWANNE
THUNDERSEB
VAYEL
QWERTY



Beste de savoir

Le guide du contributeur

12 mars 2023

Table des matières

Introduction	5
I. Contribuer au contenu	7
Introduction	8
I.1. Généralités	9
Introduction	9
I.1.1. Un mot sur le zMarkdown	9
I.1.2. Types de contenu	10
I.1.2.1. Les tutoriels	10
I.1.2.2. Les articles	10
I.1.2.3. Les billets	11
I.1.3. Cycle de vie des contenus	11
I.1.3.1. Gestion des versions	12
I.1.3.2. État d'une version	13
I.1.4. Écrire seul ou à plusieurs	16
I.1.4.1. Écrire seul	16
I.1.4.2. Écrire à plusieurs	17
I.1.5. Participer à des contenus	17
I.1.5.1. Page d'aide aux auteurs	18
I.1.5.2. La bêta zone	19
I.1.6. Rédiger en hors-ligne avec Zest Writer	20
I.1.6.1. Les fonctionnalités de Zest Writer	20
I.1.6.2. Installer Zest Writer	23
I.1.7. Les cas particuliers	23
Conclusion	24
I.2. Amorce de la rédaction	25
Introduction	25
I.2.1. Choix du sujet	25
I.2.1.1. Choisir un sujet	25
I.2.1.2. Choisir le type de contenu adéquat	26
I.2.2. Créer un contenu 1/2	26
I.2.2.1. Les pages «Mes tutoriels» et «Mes articles»	26
I.2.2.2. La page «Nouveau contenu»	27
I.2.3. Créer un contenu 2/2	28
I.2.3.1. Titre, description, tag(s), type et logo	28
I.2.3.2. Introduction et conclusion	29

I.2.3.3.	Licence, catégorie(s) et demande(s) d'aide	30
I.2.3.4.	Valider	31
I.2.4.	Les galeries d'images	32
I.2.4.1.	Ajouter une image par glisser-déposer ou copier-coller	32
I.2.4.2.	Accéder à vos galeries	32
I.2.4.3.	Créer une nouvelle galerie	33
I.2.4.4.	Ajouter une image via la galerie	34
I.2.5.	Importer un contenu	36
I.2.5.1.	Construire une archive	36
I.2.5.2.	Importer une nouvelle version avec une archive	39
I.2.5.3.	Archives d'images	41
I.2.5.4.	Créer un contenu par importation	41
Conclusion	42
I.3.	La rédaction	43
Introduction	43
I.3.1.	Définition du niveau technique du contenu	43
I.3.2.	Structure et organisation	43
I.3.2.1.	Généralités	44
I.3.2.2.	Types de structures	44
I.3.2.3.	Création d'un plan	44
I.3.2.4.	Organiser les sections	46
I.3.3.	Importance de la pédagogie	47
I.3.3.1.	Ne partez pas du principe qu'être bon dans votre discipline fait de vous un bon pédagogue!	47
I.3.3.2.	Illustrez les notions complexes avant de les expliquer	47
I.3.3.3.	Rendez votre pédagogie accessible	47
I.3.3.4.	Mettez les lecteurs à l'épreuve!	48
I.3.3.5.	Autres remarques	48
I.3.4.	La mise en forme	48
I.3.5.	Les références	48
I.3.5.1.	Proposer des contenus complémentaires au lecteur	49
I.3.5.2.	Pour la valeur scientifique	49
I.3.6.	Quelques conseils de rédaction	50
I.3.6.1.	Essayez d'avoir une certaine souplesse en ce qui concerne votre plan	50
I.3.6.2.	Rédigez votre introduction générale en dernier	50
I.3.6.3.	Evitez d'utiliser la première personne du singulier... si vous êtes plusieurs à écrire	51
I.3.6.4.	La seconde relecture et la réécriture	51
I.3.6.5.	Dernier conseil: n'hésitez pas à contacter un membre du staff ou à mettre le contenu en bêta	51
Conclusion	52
I.4.	Les phases de correction et de validation	53
Introduction	53
I.4.1.	Demander des retours	53
I.4.1.1.	Pourquoi demander des retours?	53
I.4.1.2.	Comment demander des retours?	54

I.4.2.	Bien utiliser la bêta!	54
I.4.2.1.	Description de la bêta	54
I.4.2.2.	Conseils	55
I.4.3.	Bien utiliser la validation!	55
I.4.3.1.	Description de la validation	55
I.4.3.2.	Conseils relatif à la validation	56
I.4.4.	Point particulier: la validation partielle	56
I.4.5.	Critères de validation	58
I.4.5.1.	Les contenus refusés	58
I.4.5.2.	Les critères de validation	59
Conclusion		63
I.5.	Aider à la correction des contenus	64
Introduction		64
I.5.1.	Signaler une erreur d'orthographe	64
I.5.2.	Proposer une amélioration à un contenu	65
I.5.3.	Proposer son aide à un auteur	66
I.5.4.	Faire des remarques sur un contenu en bêta	67
I.5.4.1.	Phase d'ébauche	68
I.5.4.2.	Phase de rédaction	68
I.5.4.3.	Phase de finalisation	68
I.5.4.4.	Le mot de la fin	69
Conclusion		69
I.6.	Participer aux forums	70
Introduction		70
I.6.1.	Aider sur les forums	70
I.6.1.1.	Pourquoi aider?	70
I.6.1.2.	De quelle manière aider?	70
I.6.2.	Suggérer des idées	71
I.6.2.1.	Idées pour améliorer la plate-forme	72
I.6.2.2.	Idées de contenus	72
I.6.2.3.	Idées de projets	72
I.6.3.	Organiser des projets	72
I.6.3.1.	Réfléchir au projet	73
I.6.3.2.	Le mettre en place	73
I.6.3.3.	En tirer des conclusions	73
Conclusion		73
	Conclusion	74
II.	Rejoindre l'association	75
Introduction		76
II.1.	Présentation de l'association	77
II.1.1.	L'association et le site	77

II.2. Comment la rejoindre ?	78
III. Annexes	79
III.1. Système de classement de la Bibliothèque sur Zeste de Savoir	80
Introduction	80
III.1.1. Classification de la Bibliothèque sur Zeste de Savoir	80
III.1.1.1. Catégories	80
III.1.1.2. Tags	80
III.1.2. Choix des catégories et des tags	80
III.1.2.1. Catégories	81
III.1.2.2. Tags	81
III.1.3. Gestion des catégories et des tags	81
III.1.3.1. Gestion des catégories	81
III.1.3.2. Gestion des tags	81
III.2. J'ai du mal à trouver une idée et un plan	83
Introduction	83
III.2.1. Techniques de brainstorming	83
III.2.2. Préparer son contenu: se poser les bonnes questions	84
III.2.3. Formaliser le plan et le premier jet	85
Conclusion	86
Conclusion	87
IV. Remerciements	89

Introduction

Introduction

Eh vous! Vous voulez contribuer à **Zeste de Savoir**? Mais peut-être ignorez-vous ce qu'est ce site précisément? Pour votre gouverne, sachez que Zeste de Savoir, communément appelé ZdS, est une plate-forme **libre**, **gratuite** et **communautaire** de **partage de connaissances**, sur tout sujet, de tout niveau.

«Libre», cela signifie que tout le monde est autorisé à utiliser le code source du site à sa guise. «Gratuit», c'est simplement «pas payant»; en particulier, vous ne croiserez jamais de publicité. Et «communautaire», parce que tout le monde peut participer: ici, pas de hiérarchie, ni de professeurs ou d'experts ayant le monopole sur le contenu ou le développement du site. C'est pourquoi Zeste de Savoir repose entièrement sur les contributions **bénévoles** de ses membres, quels qu'ils soient.

Donc si vous aussi vous croyez au partage libre des connaissances et souhaitez vous impliquer dans le projet, consultez ce guide du contributeur!



Ce tutoriel n'aborde pour le moment que comment contribuer au contenu en lui-même. À terme, il devrait aussi expliquer comment participer au développement de la plate-forme ou encore comment et pourquoi rejoindre l'association. Sachez par ailleurs que la lecture de l'ensemble des chapitres de ce guide n'est pas forcément nécessaire. Vous pouvez ne lire que les chapitres qui vous sont d'intérêt.

Sachez également qu'il est possible de suivre les mises à jour de ce guide (ou de tout autre contenu) voire d'être notifié par courriel (celui utilisé pour l'inscription sur le site) via les liens figurant dans le menu de gauche. 🍊

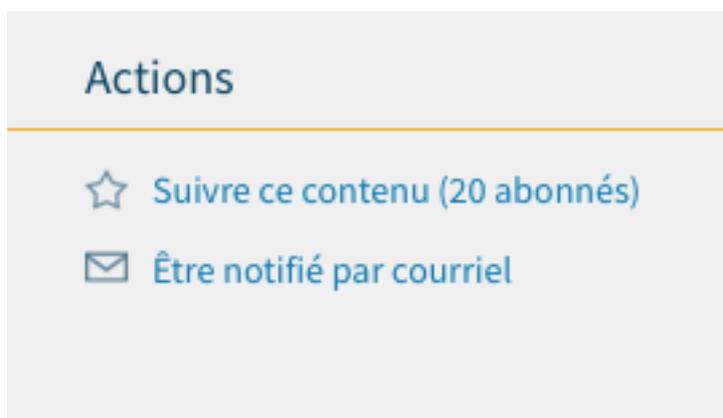


FIGURE .0.1. – Liens «Suivre ce contenu» et «Être notifié par courriel» dans le menu de gauche.

Première partie
Contribuer au contenu

Introduction

Au cours de cette première partie, nous allons nous intéresser aux contenus sur ZdS, aux différents moyens d'en créer et d'y contribuer ainsi que comment participer aux forums.

I.1. Généralités

Introduction

À travers ce chapitre, nous allons nous intéresser aux différents types de contenu sur ZdS, quelles sont leurs différentes phases ainsi que les moyens de participer à ceux-ci.

I.1.1. Un mot sur le zMarkdown

Pour commencer, nous allons vous présenter le *zMarkdown*.

Le *zMarkdown* est un langage de balisage dérivant du *Markdown* et permettant la mise en forme de textes sur ZdS. C'est donc grâce à celui-ci que vous pourrez mettre en gras, aligner à droite, ajouter un titre, etc. que ce soit sur les forums ou dans vos contenus.

Pour cela, vous pourrez utiliser la barre d'outils située juste au-dessus de l'éditeur ou écrire directement les balises adéquates. Par exemple, la balise `**` permet de mettre en gras: `**message qui sera affiché en gras**`. Cliquez sur l'aide ou référez-vous à la [documentation](#) pour en apprendre davantage sur le *zMarkdown*. Ne vous inquiétez pas, celui-ci est très simple à utiliser.

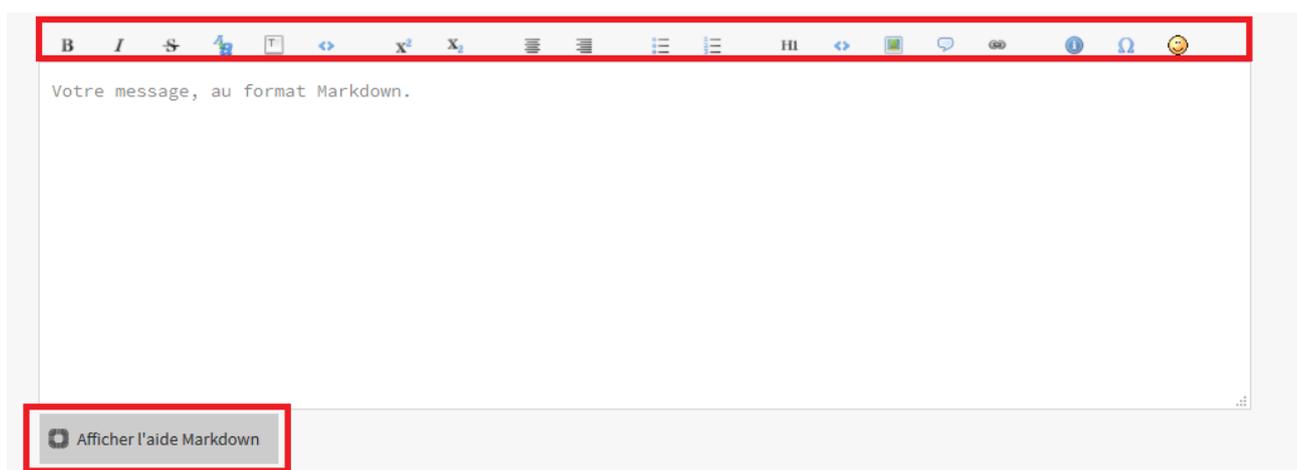


FIGURE I.1.1. – Les boutons pour vous aider à mettre en forme votre texte.

Vous n'aurez donc plus aucune excuse pour ne pas écrire de jolis messages! 🍊

I. Contribuer au contenu

I.1.2. Types de contenu

Maintenant que vous connaissez l'outil de mise en forme, nous pouvons nous intéresser aux contenus.

Sur ZdS, il existe trois types:

- les tutoriels;
- les articles;
- les billets.

I.1.2.1. Les tutoriels

Les tutoriels sont le contenu par excellence pour transmettre un savoir. Ils doivent être objectifs et suffisamment pédagogiques. Leur taille dépend du sujet traité, mais ils sont généralement assez longs. Ce sont les plus complexes à rédiger.

Voici quelques exemples de tutoriels pour vous éclairer:

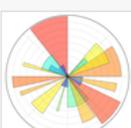
 Communication entre Android et P... Comment communiquer entre une app A... dans Programmation et algorithmique Samedi 16 juillet 2016 à 11h27 par AndrO	java android php	 Créez une API REST avec Symfony 3 Tout au long de ce cours, nous allons a... dans Site web et Autres (informatique) Jeudi 14 juillet 2016 à 11h57 par BestCoder	php rest symfony
 Comprendre les monades C'est quoi ? À quoi ça sert ? dans Programmation et algorithmique Lundi 11 juillet 2016 à 10h29 par Dominu...	c++ algorithmique haskell	 La théorie cinétique des gaz dans Physique Mercredi 06 juillet 2016 à 13h22 par Gabbro	physique
 Des cartes sur votre site Apprenons à utiliser Leaflet pour em... dans Site web et Géologie et géographie p... Lundi 04 juillet 2016 à 10h09 par Eskimon	js web cartographie	 Le déploiement d'une application Sina... Créons et mettons en ligne notre site avec S... dans Programmation et algorithmique et Site web Mardi 28 juin 2016 à 13h52 par Emeric	ruby
 Batterie, pile et autonomie Comment estimer l'autonomie d'une b... dans Matériel et électronique et Physique Mardi 31 mai 2016 à 07h31 par Richou D. Deg...	physique arduino diy	 Mise en cache intelligente avec Djan... Pour un site plus rapide et sans désagrè... dans Site web Jeudi 19 mai 2016 à 11h19 par gustavi	django python cache
 Comprendre les encodages ASCII, latin-1, Unicode, UTF-8... qués... dans Site web et Autres (informatique) Vendredi 13 mai 2016 à 09h14 par Maëlan	latex html/css encodages	 Introduction aux graphiques en Pyt... Parce que les graphiques c'est cool dans Programmation et algorithmique Mercredi 11 mai 2016 à 07h46 par Karnaj	python

FIGURE I.1.2. – Quelques exemples de tutoriels.

I.1.2.2. Les articles

Plus concis et plus ciblés que les tutoriels, les articles ont pour vocation de présenter un sujet précis au lecteur, toujours de façon objective. Ils ont davantage un caractère informatif et n'ont pas forcément un caractère de transmission de savoir.

I. Contribuer au contenu

Voici quelques exemples d'articles pour vous éclairer:

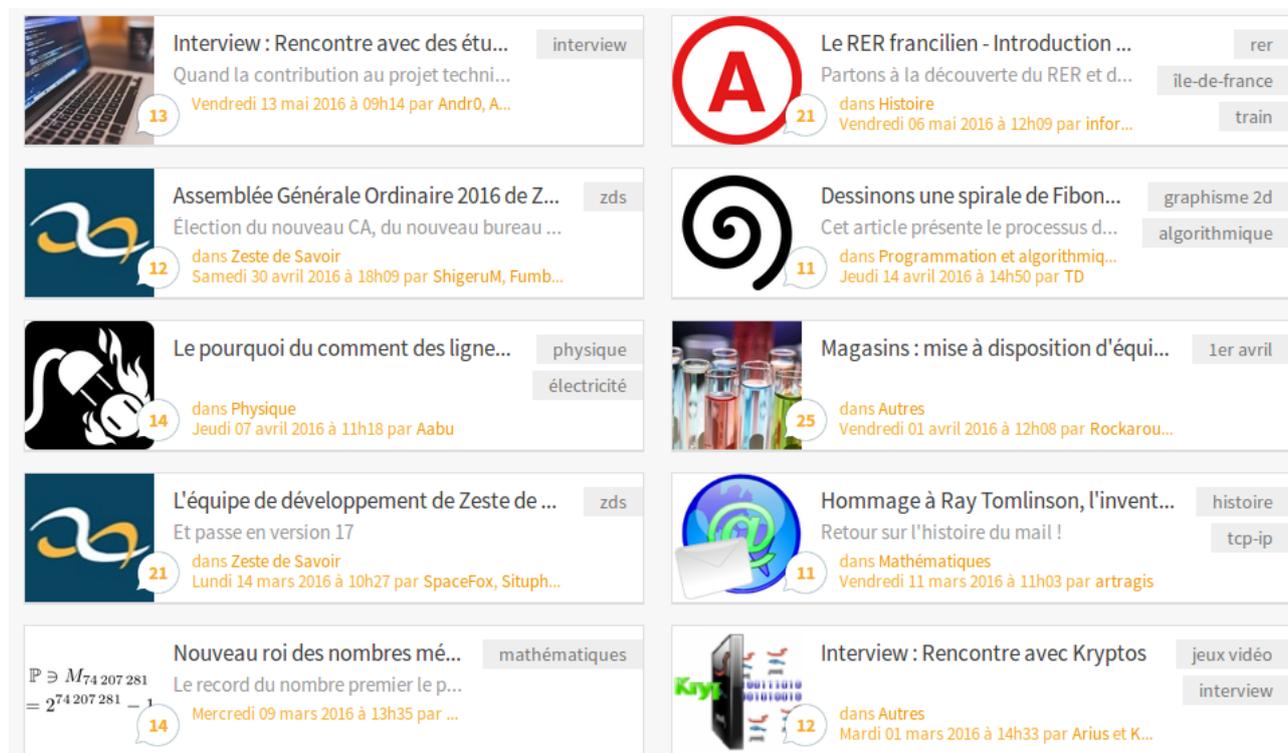


FIGURE I.1.3. – Exemples d'articles.

I.1.2.3. Les billets

Plus libres (puisqu'ils ne passent ni par la bêta, ni par la validation) et plus personnels, les billets sont arrivés récemment sur Zds. Leur contenu est au bon vouloir de l'auteur et est affiché dans la tribune de ce dernier. Nous ne parlerons pas en détails des billets dans ce guide au vu de leurs caractéristiques. Toutefois, sachez que si un billet se révèle suffisamment intéressant, il peut donner lieu à un article ou à un tutoriel, après une phase de portage et de corrections si besoin.

Les conseils pour la rédaction en général vous aideront grandement que vous souhaitiez rédiger un tutoriel ou un article.

I.1.3. Cycle de vie des contenus

Bien que différents, les contenus ont tous un cycle de vie.

Sur Zds, ils sont versionnés et ces versions peuvent avoir un état particulier. Pas de panique, il n'y a rien de bien sorcier dans tout ça, nous vous l'assurons! 🍊

I.1.3.1. Gestion des versions

Ainsi, chaque contenu est versionné: à chaque mise à jour, que ce soit d'une section ou encore du titre, il passe dans une version plus récente, et chaque version est conservée et identifiée, ce qui permet de garder un historique de son travail et de faire référence à des versions antérieures. Cet historique est accessible via le menu de gauche en cliquant sur «Historique des versions» dans la section «Actions».

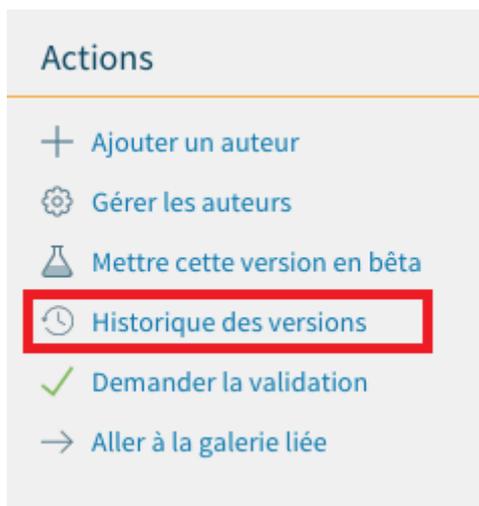
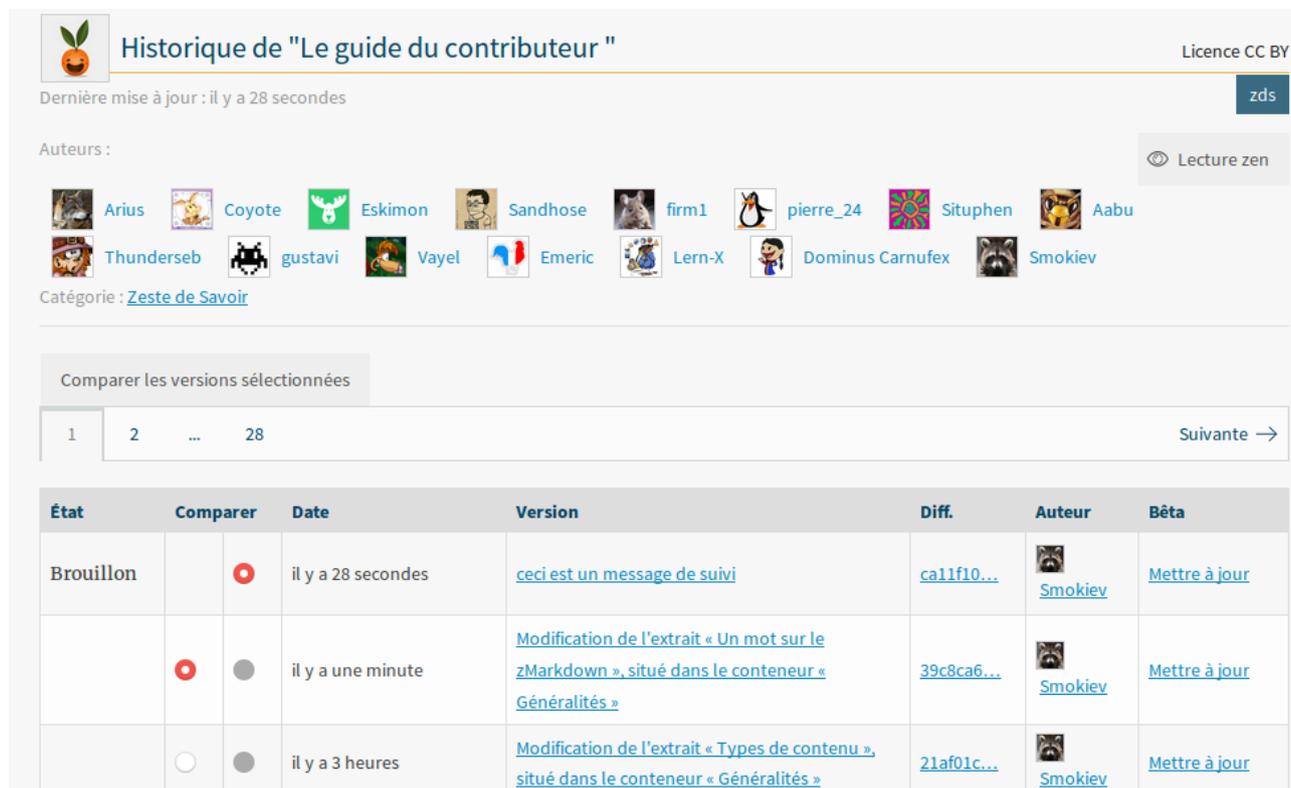


FIGURE I.1.4. – Aller à l'historique des versions d'un contenu.

Et voici à quoi ressemble cet historique:



The screenshot shows the version history for the content 'Le guide du contributeur'. At the top, there is a header with the title, a 'Licence CC BY' badge, and a 'zds' button. Below the header, there is a section for authors with a list of avatars and names: Arius, Coyote, Eskimon, Sandhose, firm1, pierre_24, Situphen, Aabu, Thunderseb, gustavi, Vayel, Emeric, Lern-X, Dominus Carnufex, and Smokiev. There is also a 'Lecture zen' button. Below the authors, there is a 'Comparer les versions sélectionnées' section with a pagination bar showing '1', '2', '...', and '28', and a 'Suivante →' button. The main part of the screenshot is a table with the following columns: 'État', 'Comparer', 'Date', 'Version', 'Diff.', 'Auteur', and 'Bêta'.

État	Comparer	Date	Version	Diff.	Auteur	Bêta
Brouillon	<input checked="" type="radio"/>	il y a 28 secondes	ceci est un message de suivi	ca11f10...	Smokiev	Mettre à jour
	<input checked="" type="radio"/>	il y a une minute	Modification de l'extrait « Un mot sur le zMarkdown », situé dans le conteneur « Généralités »	39c8ca6...	Smokiev	Mettre à jour
	<input type="radio"/>	il y a 3 heures	Modification de l'extrait « Types de contenu », situé dans le conteneur « Généralités »	21af01c...	Smokiev	Mettre à jour

FIGURE I.1.5. – Exemple d'historique.

Comme vous pouvez le constater, chaque version est présentée dans une ligne du tableau regroupant toutes les versions du contenu. Nous pouvons y voir l'état de celles-ci (sur lequel nous reviendrons d'ici peu), leurs dates, leurs contenus (le nom de la version prend la valeur de l'action effectuée si vous ne renseignez pas de message de suivi lorsque vous apportez une modification), leurs différences par rapport à leur version précédente ainsi que leurs auteurs. De plus, nous pouvons aussi voir si une version est en bêta ou la mettre en bêta à travers les liens de la dernière colonne.

Par ailleurs, il est aussi possible de comparer deux versions entre elles. Pour cela, il suffit de cliquer dans la colonne «Comparer» en sélectionnant d'abord la version la plus ancienne (côté gauche) puis la plus récente (côté droit) et de valider en cliquant sur le bouton «Comparer les versions sélectionnées» situé juste au-dessus.

I.1.3.2. État d'une version

Comme nous l'avons dit, une version peut avoir un état particulier.

I.1.3.2.1. Brouillon

Tout d'abord, la version la plus récente est appelée la version **brouillon**: seuls les auteurs y ont accès, et c'est sur cette version qu'ils travaillent.

I.1.3.2.2. En bêta

Dès lors que les auteurs souhaitent recevoir des retours de la part des membres sur leur travail, ils peuvent placer le brouillon en bêta: les membres, et seulement eux, pourront alors lire cette version, dite **en bêta**, et faire leurs commentaires pour aider les auteurs à l'améliorer. Ces retours s'effectuent dans un sujet du forum [contenus en cours de rédaction](#)  créé automatiquement pour le contenu.

Pour mettre un contenu en bêta, il suffit de cliquer sur «Mettre cette version en bêta» dans le menu sur la gauche ou encore en passant par l'historique des versions que nous avons vu précédemment.

I. Contribuer au contenu

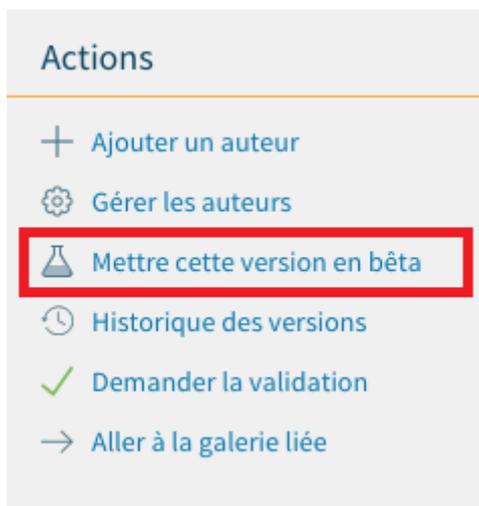


FIGURE I.1.6. – Mettre un contenu en bêta.

Lorsque le contenu est mis en bêta, vous recevrez un message automatique vous informant que votre décision a bien été prise en compte, un sujet sera créé pour le contenu s'il n'existe pas déjà et la version en bêta sera affublée d'un bandeau orange.



FIGURE I.1.7. – Un contenu en bêta est affublé d'un bandeau orange. C'est joli, non?

Pendant la phase de bêta, il est bien sûr possible pour les auteurs d'avancer de leur côté sur la version brouillon, laquelle sera alors nécessairement plus récente que la version en bêta. Mais rassurez-vous, un auteur peut également mettre à jour cette dernière, pour partager avec les membres ses dernières modifications, toujours à travers le menu sur la gauche ou bien l'historique des versions. S'il le désire, il peut aussi retirer la bêta au moyen du menu sur la gauche.

I.1.3.2.3. En validation

Par contre, n'oublions pas qu'un contenu est fait pour être publié. Pour ce faire, il lui faut passer par l'étape de validation: un membre de l'équipe du site, appelé validateur, s'assurera de la

I. Contribuer au contenu

qualité du contenu et, s'il en est satisfait, le publiera. De même qu'il était possible de mettre son contenu en bêta, il est possible de le mettre en validation: la version courante est alors dite **en validation**. Pour ce faire, cliquez simplement sur «Demander la validation» dans le menu de gauche.

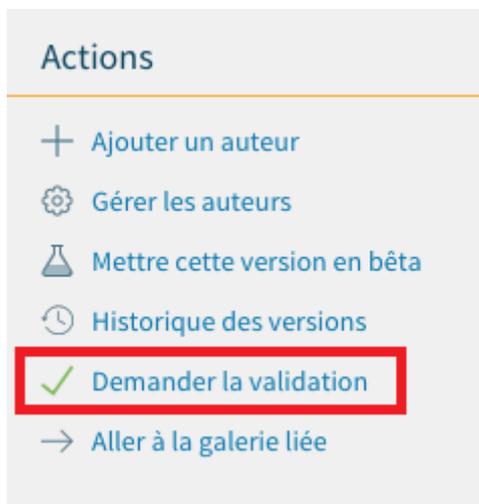


FIGURE I.1.8. – Demander la validation du contenu.

Une fois cela fait, la version en validation sera affublée d'un bandeau vert. Là encore, vous pouvez faire avancer vos versions en brouillon et en bêta indépendamment de celle en validation, ainsi que mettre à jour la version en validation pour que le validateur puisse publier la dernière version de votre contenu. Notez toutefois qu'il est de bon ton de ne pas trop modifier la version en validation, puisque ça demande au validateur de repasser sur ce qu'il a déjà lu. Si vous le souhaitez, vous pourrez aussi annuler la demande de validation à l'aide de ce même menu.

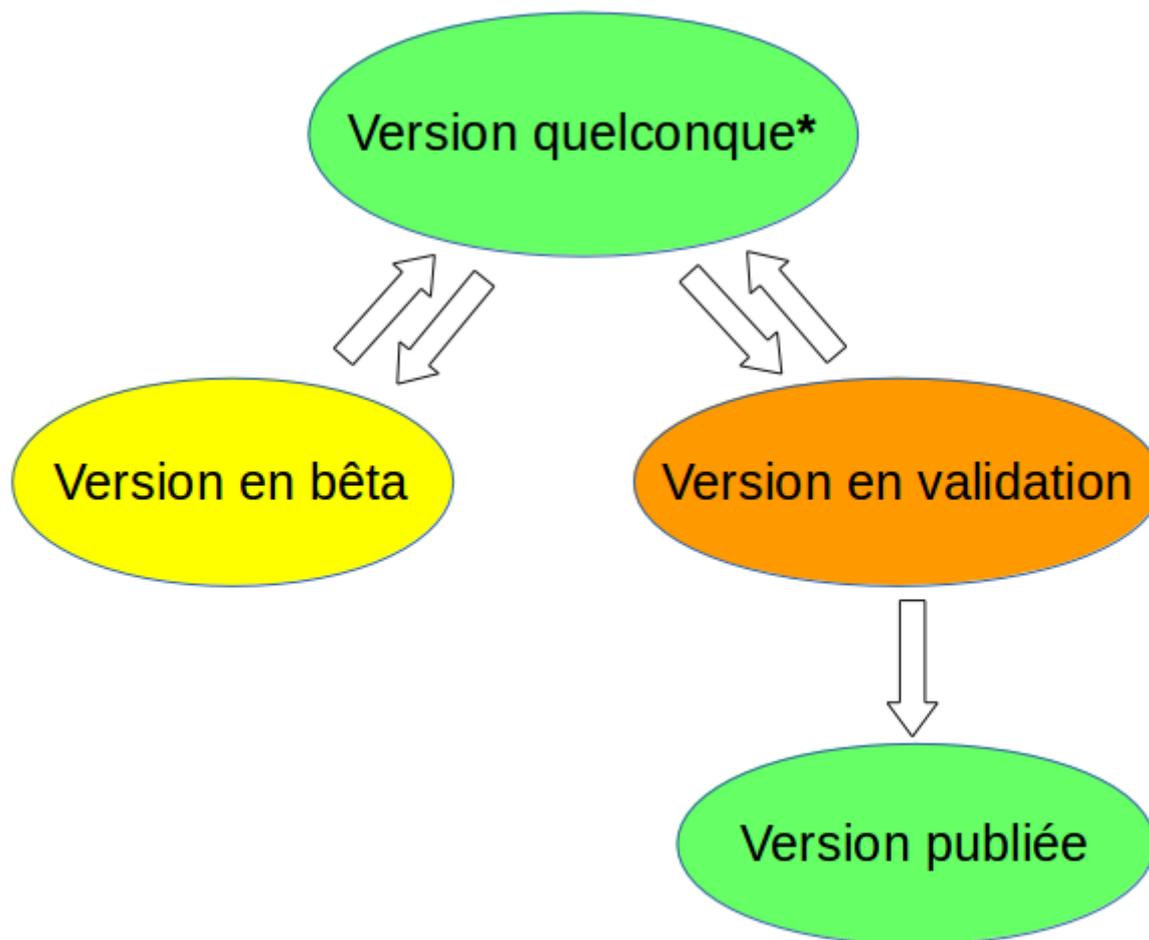
Puis advient le verdict du validateur. Ou bien le contenu n'est pas publié, auquel cas le validateur vous expliquera pourquoi et comment remédier à ça.

I.1.3.2.4. Publiée

Ou bien il l'est, et la version en validation devient la version publiée.

Bien sûr, il est tout à fait possible de poursuivre la rédaction une fois un contenu publié, c'est-à-dire de faire avancer la version brouillon et, potentiellement, celle en bêta. Il vous faudra par contre repasser par la validation pour que les modifications faites depuis la dernière publication soient visibles à tous.

En définitive, une version peut être dans plusieurs états à la fois. Par exemple, elle peut être le brouillon, en bêta et en validation en même temps. Voici comment nous pouvons résumer cela:



* La dernière version est dite « *Brouillon* »

FIGURE I.1.9. – Puisqu'un schéma vaut parfois mieux que mille mots...

I.1.4. Écrire seul ou à plusieurs

Que vous souhaitiez écrire seul ou à plusieurs, la rédaction est un processus parfois long, demandant à la fois de la rigueur et de la persévérance. Pour mener un écrit à son terme, l'organisation est donc le maître-mot.

I.1.4.1. Écrire seul

Le danger d'écrire seul, c'est de manquer de regards extérieurs. Cela plus le manque d'expérience peuvent entraîner des erreurs que l'auteur ne verra pas forcément tout de suite. Il est aussi plus difficile de conserver sa motivation lorsqu'on travaille seul. Rassurez-vous, nous verrons par la suite quelques conseils qui pourront vous aider dans l'écriture d'un contenu.

Que vous débutiez ou non dans la rédaction, il est donc important de discuter de votre contenu avec les autres et d'obtenir des retours sur celui-ci, afin de vous assurer que vous prenez la bonne

I. Contribuer au contenu

direction ou de corriger vos erreurs. Si vous commencez, vous pouvez rédiger une introduction, une conclusion et faire un plan plus ou moins détaillé, puis mettre cela en bêta pour voir ce qu'en pensent les autres, par exemple.

I.1.4.2. Écrire à plusieurs

Afin de travailler correctement à plusieurs, il est important de bien communiquer et de bien s'organiser. Pour cela, vous pouvez par exemple utiliser la messagerie privée fournie par le site.

En outre, il est facile de travailler à plusieurs sur un même contenu avec l'éditeur de ZdS. Pour cela, il suffit d'ajouter des auteurs en cliquant sur «Ajouter un auteur» (encadrés en rouge dans l'illustration) dans la page d'accueil de votre contenu. De plus, vous pouvez aussi voir et enlever des auteurs en cliquant sur «Gérer les auteurs» (encadré en vert dans l'illustration) sur cette même page.



FIGURE I.1.10. – Comment ajouter et gérer les auteurs.

Même si vous choisissez d'écrire à plusieurs, il est important de ne pas négliger les retours des lecteurs.

Notez qu'il existe d'autres alternatives pour communiquer, s'organiser ou encore rédiger. Pour communiquer, vous pouvez utiliser Skype par exemple. Pour vous organiser, vous pouvez utiliser un [trello](#) [↗](#). Enfin, certains auteurs utilisent [GitHub](#) [↗](#) pour rédiger et importent ensuite le contenu sur ZdS. En outre, il existe aussi un logiciel nommé [Zest Writer](#) [↗](#), développé par la communauté (firm1 en particulier) et permettant de rédiger hors-ligne.

Nous nous attarderons plus longuement sur le processus de rédaction dans les prochains chapitres, mais notez que ce n'est pas la seule façon de contribuer au contenu.

I.1.5. Participer à des contenus

En fait, il existe plusieurs façons possibles de participer à des contenus.

Ainsi, vous pouvez aider à la rédaction, à l'illustration ou à la correction ou encore faire des retours aux auteurs. Pour savoir ce dont un auteur a besoin, il suffit de se rendre sur la [page d'aide aux auteurs](#) [↗](#) ou bien dans la section du forum intitulée [contenus en cours de rédaction](#) [↗](#).

I.1.5.1. Page d'aide aux auteurs

La page d'aide aux auteurs regroupe tous les contenus ayant actuellement au moins un besoin.

Ceux-ci sont présentés de manière claire de façon à voir ce qui vous intéresse d'un coup d'œil (titre, catégorie, etc.). Par exemple, en regardant le premier contenu (celui encadré en vert dans l'illustration), nous pouvons voir que c'est un article portant sur les exoplanètes. Celui-ci n'a actuellement aucune version publiée (le premier *item* est inactif) et est actuellement en bêta (le second est actif). Les auteurs ont besoin de correcteur(s), repreneur(s) et d'illustrateur(s) (trois derniers *items* actifs) mais n'ont pas besoin de rédacteur(s) (troisième *item* inactif).

Notez que vous pouvez savoir à quoi correspond un *item* en survolant celui-ci à l'aide de la souris.

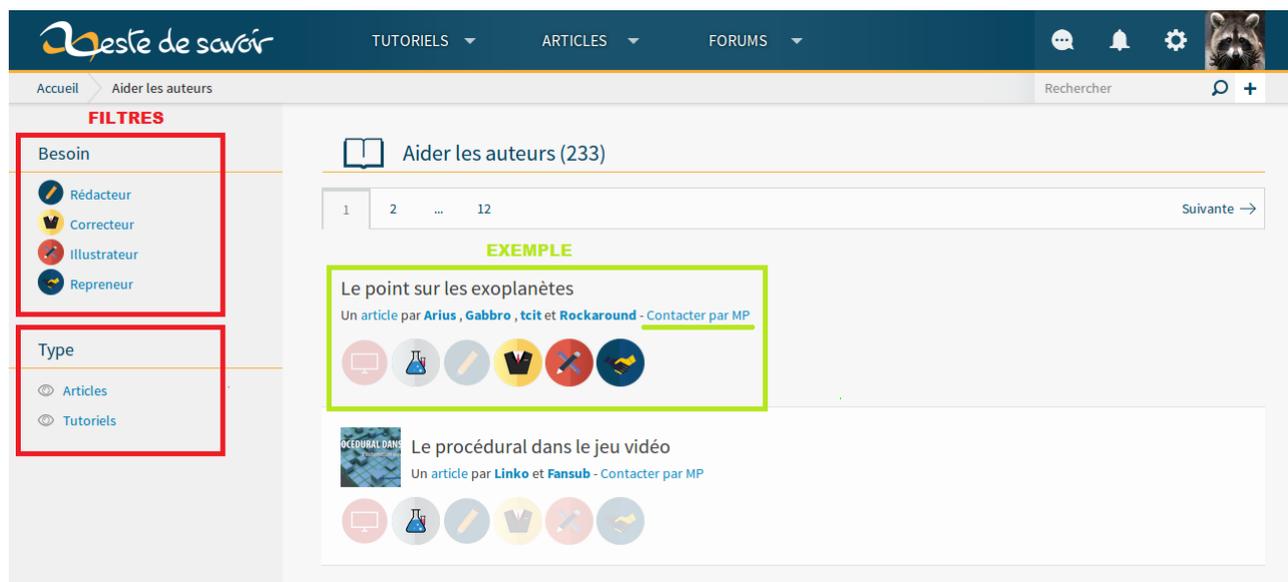


Figure: La page d'aide aux auteurs.

En outre, il est possible de filtrer les contenus en fonction du besoin et du type (encadrés en rouge dans l'illustration), ce qui peut permettre d'affiner la recherche. Par exemple, si vous recherchez des articles ayant besoin d'un illustrateur, il suffit de sélectionner le filtre «Illustrateur» ainsi que le filtre «Articles».

S'il s'avère que vous êtes intéressé par un contenu, vous pouvez commencer par contacter les auteurs par message privé en cliquant sur «Contacter par MP» (souligné en vert dans l'illustration). De cette manière, vous pourrez leur proposer votre aide et en savoir plus sur leurs motivations.

I.1.5.1.1. Rédacteur

Il est possible qu'un auteur recherche un rédacteur pour l'épauler. Dans ce cas, vous pourrez participer à la rédaction d'un contenu à plusieurs et nous vous invitons à lire la section précédente si ce n'est pas déjà fait. Avant de foncer tête baissée, il est important de se mettre au diapason avec le ou les auteurs de sorte à être sur la même longueur d'onde (connaître les besoins, les buts, le public visé, etc.).

I. Contribuer au contenu

I.1.5.1.2. Correcteur

Le correcteur est celui qui va corriger les fautes d'orthographe et de syntaxe. Il va donc aider à améliorer la forme du contenu. Si besoin, il peut aussi en profiter pour faire des retours concernant le fond. Nous parlerons plus en détails de comment aider à la correction des contenus dans le cinquième chapitre.

I.1.5.1.3. Illustrateur

L'illustrateur réalise des images qui serviront à illustrer le contenu. Là encore, la communication avec le ou les auteurs est primordiale pour savoir ce qui est attendu. Il est important d'indiquer à ceux-ci si vos illustrations sont libres de droit ou non.

I.1.5.1.4. Repreneur

Un repreneur est un rédacteur un peu particulier puisqu'il reprend un contenu que l'auteur abandonne pour une quelconque raison (manque de temps, de motivation, etc.). Il est préférable de pouvoir s'entretenir avec l'auteur initial pour en savoir plus sur le contenu. De plus, les choix originels peuvent être discutés pour évoluer (licence par exemple). Reprendre un contenu peut vous éviter de repartir de zéro si quelqu'un a déjà écrit sur un sujet vous intéressant.

I.1.5.2. La bêta zone

Lorsqu'un auteur met son contenu en bêta, cela signifie qu'il a besoin de retours. Pour chaque contenu, un sujet de bêta est créé sur le forum afin d'échanger avec l'auteur lorsque celui active pour la première fois la bêta associée. En plus, vous pouvez retrouver les contenus actuellement en bêta sur la page d'aide comme nous l'avons déjà vu.

Les retours faits à l'auteur peuvent concerner à la fois la forme et le fond. Vous pouvez en profiter pour lui proposer des idées permettant d'améliorer son contenu. Encore une fois, nous parlerons plus en détails de comment aider à la correction d'un contenu dans le cinquième chapitre.

Cette section du forum sert davantage aux retours sur des contenus avancés mais vous pouvez aussi vous en servir pour discuter d'un plan ou encore lancer un projet de rédaction.

Quel que soit le contenu (déjà publié ou non), n'hésitez pas à remonter les coquilles ou les incohérences que vous rencontrez grâce au sujet de bêta, aux messages privés ou bien à la zone de commentaires (si le contenu a été publié). Les auteurs seront ravis de mettre à jour leur texte grâce à votre aide.

Vous savez désormais comment participer aux contenus.

I.1.6. Rédiger en hors-ligne avec Zest Writer

Bien qu'il soit tout à fait possible de rédiger sur le site via votre navigateur internet préféré, il existe aussi un moyen de rédiger pour ceux qui ne sont pas tout le temps connectés. Ce moyen s'appelle **Zest Writer**.



FIGURE I.1.11. – Logo de Zest Writer.

Zest Writer est un éditeur d'articles et de tutoriels fonctionnant hors-ligne. Il supporte la syntaxe *zMarkdown*, la version de Markdown utilisée sur le site Zeste de Savoir. Cet éditeur *open source* est développé et maintenu par la communauté de Zeste de Savoir et est beaucoup plus ergonomique que le site internet. Zest Writer regorge de multiples fonctionnalités qui vont vous aider à rédiger un contenu clair, lisible, rapidement et sans fautes.

I.1.6.1. Les fonctionnalités de Zest Writer

I.1.6.1.1. Rédaction avec rendu en temps réel

Lorsque que vous rédigez, c'est important de voir le rendu direct de ce que vous écrivez.

I. Contribuer au contenu

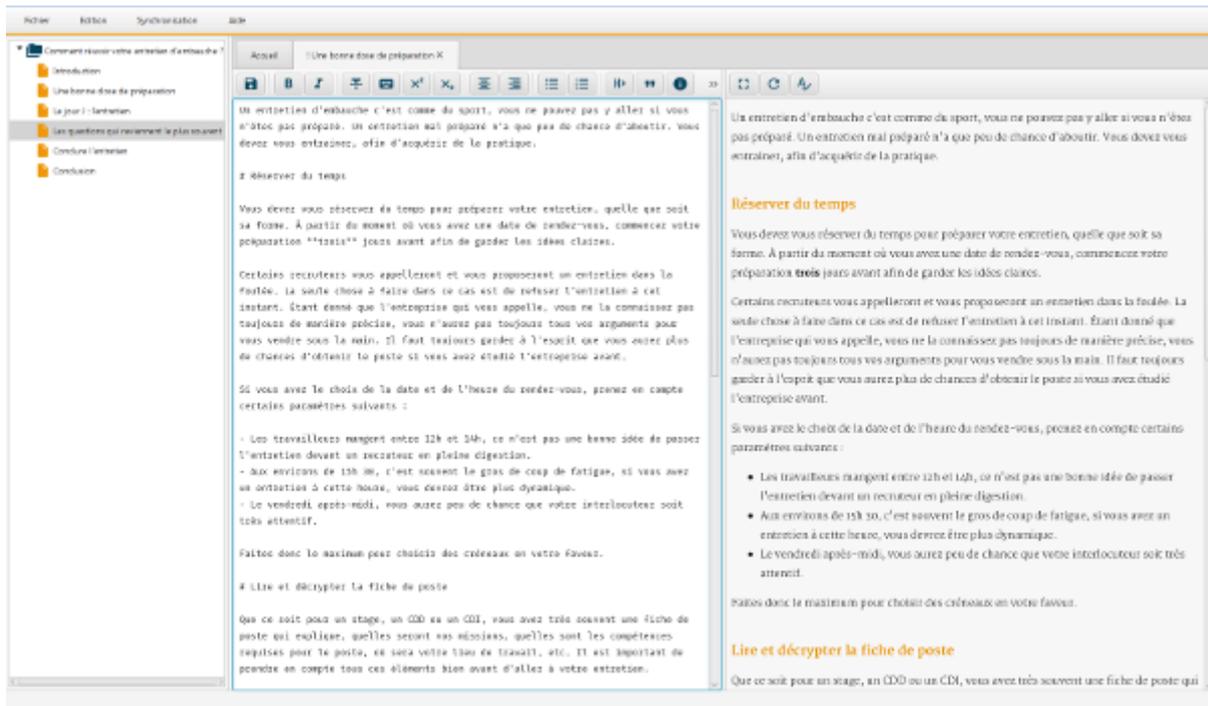


FIGURE I.1.12. – Interface de rédaction.

I.1.6.1.2. La correction ortho-typo-grammaticale

Afin d'améliorer la qualité de votre contenu, vous pourrez bénéficier de l'outil de correction de texte de Zest Writer. Vous soumettrez ainsi en validation un texte qui, sur la forme, sera déjà acceptable.



FIGURE I.1.13. – Bouton de correction.

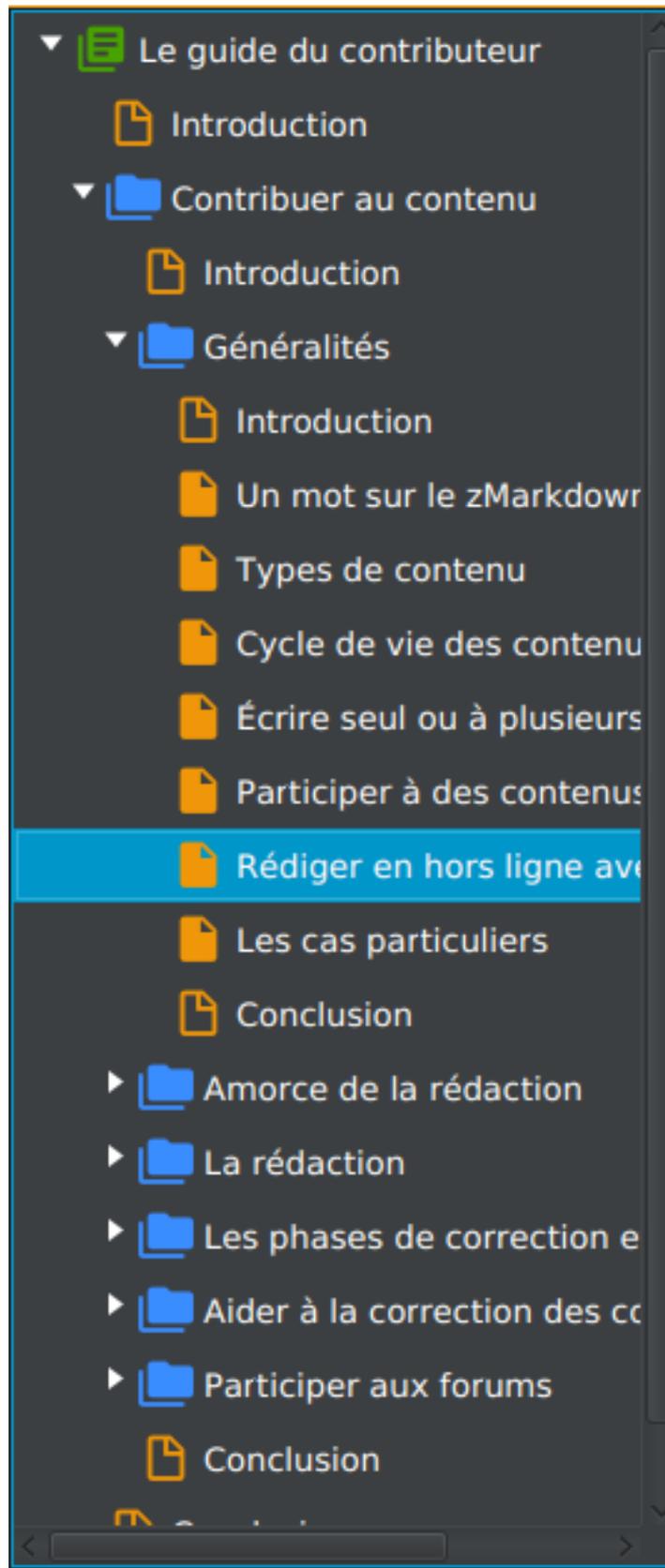
I.1.6.1.3. La synchronisation de la version locale et de la version distante

Rédiger en hors ligne c'est bien, mais vous pourrez aussi grâce à un simple clic pousser votre version locale en ligne et vice-versa.

Pour ceux qui utilisent Github pour rédiger leur contenu, vous avez aussi la possibilité d'importer votre tutoriel de Github vers Zest Writer.

I.1.6.1.4. Une restructuration du contenu plus simple

Lorsqu'on rédige, on se trompe souvent sur l'ordre des chapitres, parties, extraits, dans le sommaire. On ne s'en rend compte qu'après coup et parfois il faut restructurer. Zest Writer, grâce à son *Drag'n Drop* ergonomique vous permet de le faire facilement.



- ▼ Le guide du contributeur
 - Introduction
- ▼ Contribuer au contenu
 - Introduction
 - ▼ Généralités
 - Introduction
 - Un mot sur le zMarkdown
 - Types de contenu
 - Cycle de vie des contenu
 - Écrire seul ou à plusieurs
 - Participer à des contenus
 - Rédiger en hors ligne avec**
 - Les cas particuliers
 - Conclusion
 - ▶ Amorce de la rédaction
 - ▶ La rédaction
 - ▶ Les phases de correction e
 - ▶ Aider à la correction des cc
 - ▶ Participer aux forums
 - Conclusion

FIGURE I.1.14. – Le sommaire d’un tutoriel.

I.1.6.1.5. Une application multiplateforme

Zest Writer est disponible sous Windows, OS X, Linux (Debian, Ubuntu, CentOS, Fedora, ArchLinux, etc.).

I.1.6.2. Installer Zest Writer

Système d'exploitation	Lien de téléchargement
Windows (32 bits)	Fichier Setup ↗
Windows (64 bits)	Fichier Setup ↗
Debian/Ubuntu/...	Installation deb ↗
Fedora/Arch/CentOS/etc	Installation Rpm ↗
OS X	Exécutable Dmg ↗
Tous les systèmes	Exécutable Jar ↗

I.1.6.2.1. Liens

- [Lien vers le sujet](#) ↗ sur le forum;
- Et si vous souhaitez participer au développement de Zest Writer, [jetez un oeil au github du projet](#) ↗ .

Zest Writer est fait pour vous aider à rédiger, et à vous concentrer sur votre contenu. C'est l'outil privilégié de l'auteur de contenu pour Zeste de Savoir, n'hésitez pas à l'utiliser à bon escient.

I.1.7. Les cas particuliers

Avant de terminer ce chapitre, il existe quelques cas particuliers (il y en a toujours!) que nous devons éclaircir tels que la traduction d'un contenu ou son importation si vous n'en êtes pas l'auteur.

Dans tous les cas, il est important de respecter la licence du contenu et d'obtenir le consentement de son auteur avant de le traduire ou de l'importer sur ZdS. En effet, même si la licence le permet, la politique du site est de demander tout de même l'autorisation de l'auteur, par respect pour son travail. De la même façon, vous devez aussi l'informer et obtenir son accord si vous comptez modifier celui-ci.

Un encart au début de l'introduction de votre contenu indiquera quel est le contenu originel, quel est son auteur et sous quelle licence celui-ci a été publié, comme dans l'illustration suivante par exemple:

I. Contribuer au contenu

Actions

- Suivre ce contenu
- Contacteur l'auteur par MP

Sommaire

- Présentation
- Exemple : système de notifications
- Mise à jour intelligente du cache

Partager

- Diaspora*
- Envoyer par mail

Télécharger

- Archive (13,9 Kio)

Article

Mise en cache intelligente avec Django

Licence CC BY

Pour un site plus rapide et sans désagréments !

Dernière mise à jour : lundi 29 août 2016 à 21h54

Auteur : gustavi

Catégorie : [Site web](#)

cache python django

Lecture zen

Information

Ce contenu provient initialement de [Progdupeup](#) et a été écrit par [MicroJoe](#) sous la licence [CC BY](#). Il a été mis à jour et importé par mes soins avec [l'accord de l'auteur](#). Vous pouvez retrouver la version originale sur [Progdupeup](#) et la source de cette version [ici](#).

Vous êtes en train de construire votre site internet avec Python et Django, tout va pour le mieux du monde ; mais plus votre site grossit et plus des fonctionnalités gourmandes apparaissent, effectuant de plus en plus de requêtes SQL même si vous les optimisez afin d'éviter la casse ?

Que faire quand on a optimisé la génération de ses pages mais que le rendu est encore lent ? Utiliser la mise en cache !

Ce tutoriel est écrit pour Django 1.9 et 1.10 mais les différences avec les autres versions restent minimes.

FIGURE I.1.15. – Un exemple d'encart renseignant sur la provenance du contenu original.

Aussi, notez qu'il y a un [compte administratif](#) spécialement dédié à l'importation de contenu sans modification.

Pour finir, ce n'est pas parce qu'un contenu a été publié ailleurs qu'il le sera forcément sur Zds. Assurez-vous donc de la qualité de celui-ci et discutez-en avec d'autres membres avant d'entreprendre quoi que ce soit.

Conclusion

Au terme de ce chapitre, vous savez désormais quels sont les types de contenu présents sur ce site, comment ceux-ci sont versionnés et de quelles façons vous pouvez y participer!

Il est temps de voir tout le nécessaire pour amorcer la rédaction d'un contenu.

I.2. Amorce de la rédaction

Introduction

Pour écrire au mieux, il convient de bien préparer la rédaction. À travers ce chapitre, nous allons donc parler de ce dont vous avez besoin pour amorcer la rédaction d'un contenu: le choix du sujet, la création de celui-ci ou encore la gestion des galeries d'images.

I.2.1. Choix du sujet

Avant de vous lancer dans la création d'un contenu, il est important de choisir ce dont vous allez parler (cela va de soi, mais sait-on jamais 🍊).

I.2.1.1. Choisir un sujet

Si vous vous lancez dans un sujet que vous venez à peine de découvrir, évitez de rédiger dessus. En effet, s'il n'est pas requis d'être un «expert», avoir une bonne compréhension du sujet est important, au risque de commettre des erreurs. Sachez que vous pouvez également co-écrire avec un auteur plus expérimenté que vous sur la question. De toute façon, les retours et le processus de validation vous permettront de contrôler la qualité de votre contenu.

Par ailleurs, ZdS ne ferme la porte à aucun sujet ou contenu tant que ceux-ci n'enfreignent ni les [CGU](#) ni les [principes de l'association](#) .

Si vous avez du mal à trouver une idée, vous pouvez faire une liste de thèmes vous intéressant et les classer par ordre de préférence par exemple. Ensuite, affinez votre préférence pour en dégager un sujet plus précis si besoin.

Par ailleurs, vous pouvez aussi trouver des idées dans le sujet de [requêtes de tutoriels](#) ou bien participer à des contenus ayant besoin d'aide; ceux-ci étant listés dans la [page d'aide aux auteurs](#) comme nous l'avons déjà vu. De la même façon, il existe plusieurs initiatives, telles que les *Concentrés de Savoir* ou encore la [rédaction d'une collection de contenus sur Python](#) , destinées à écrire sur un thème en particulier.

En tout cas, nous vous conseillons de ne pas multiplier les pistes, surtout au départ, pour vous focaliser et mener à bien un contenu en particulier. Par ailleurs, n'hésitez pas à commencer par un contenu modeste histoire de vous faire la main et de voir si ça vous plaît.

1.2.1.2. Choisir le type de contenu adéquat

Enfin, il vous faudra choisir un type de contenu approprié pour le sujet choisi. Comme nous l'avons dit dans le premier chapitre, les tutoriels sont bien adaptés pour transmettre un savoir tandis que les articles sont plus adaptés pour présenter un sujet. Les tutoriels sont en général assez longs tandis que les articles sont destinés à être courts.

Néanmoins, la frontière entre ces deux types est parfois floue puisque certains articles se rapprochent de mini-tutoriels. Si vous avez du mal à choisir le type, jetez un coup d'œil aux sections du site pour vous faire une idée.

i

Si vous souhaitez passer d'un article à un tutoriel ou inversement, il vous faudra donc créer un nouveau contenu et copier le contenu de l'ancien dans le nouveau.

1.2.2. Créer un contenu 1/2

Sur ZdS, la création d'un contenu n'a rien de bien compliqué.

i

Avec l'apparition des billets, vous noterez qu'il existe désormais une page spécifique. La création d'un billet n'est guère différente de celle d'un article ou tutoriel.

1.2.2.1. Les pages « Mes tutoriels » et « Mes articles »

Pour créer un contenu, il suffit de vous rendre sur la page «Mes tutoriels» si vous souhaitez écrire un tutoriel ou «Mes articles» si vous souhaitez écrire un article, via le menu utilisateur (en cliquant sur l'avatar en haut à droite de l'écran puis sur les liens respectifs comme illustré ci-dessous). Notez que ces pages recensent respectivement tous vos tutoriels et tous vos articles, qu'ils soient en brouillon, en bêta, envoyés en validation ou déjà publiés (là encore divers filtres permettent d'affiner l'affichage).

I. Contribuer au contenu

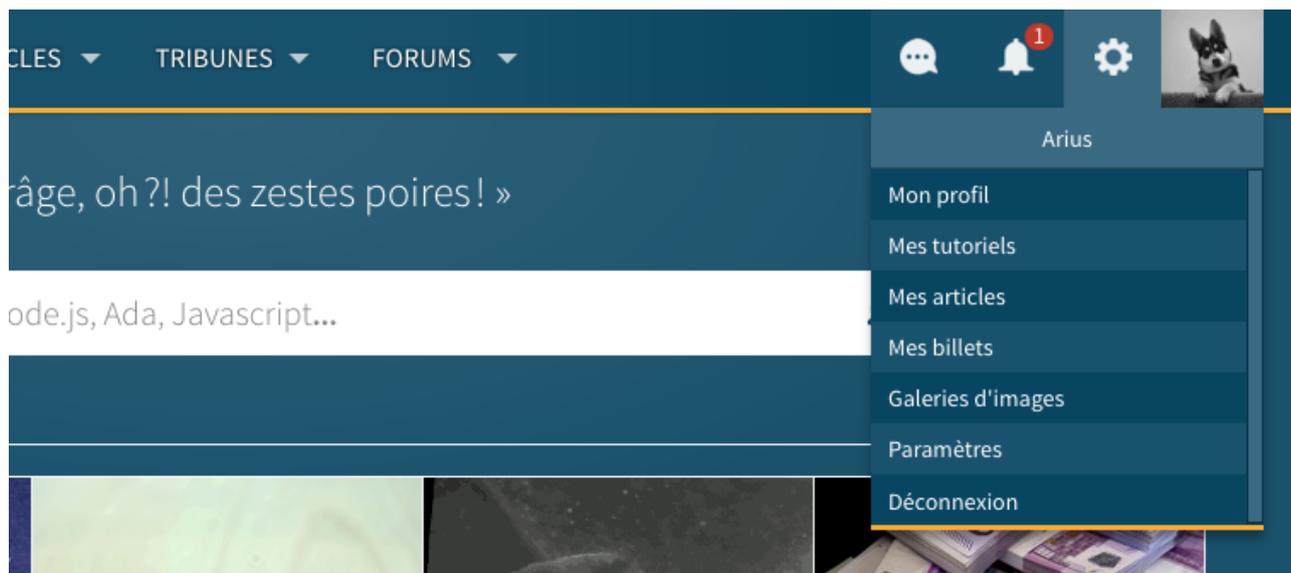


FIGURE I.2.1. – Accéder aux pages «Mes tutoriels», «Mes articles» ou «Mes billets».

Une fois arrivé sur une de ces pages, le lien «Nouveau tutoriel» si vous êtes sur la page de vos tutoriels ou «Nouvel article» si vous êtes sur la page de vos articles vous permet de commencer la création de votre contenu, comme l'illustre l'image ci-dessous pour un tutoriel. Remarquez au passage l'existence du lien «Importer un nouveau contenu», juste en dessous de celui pour créer un nouveau contenu. Nous reviendrons sur celui-ci à la fin du chapitre lorsque nous parlerons de l'importation d'un contenu.



FIGURE I.2.2. – La page «Mes tutoriels» et le lien pour créer un nouveau tutoriel.

I.2.2.2. La page «Nouveau contenu»

Une fois que vous avez cliqué sur «Nouveau tutoriel» ou sur «Nouvel article», vous accédez à la page «Nouveau contenu» qui vous permet, entre autres, de choisir un titre, une description

I. Contribuer au contenu

(comprendre un sous-titre), des *tags*, le type de contenu ou encore un logo. Cette page est identique tant pour les tutoriels que pour les articles. Par ailleurs, c'est aussi sur cette page que vous allez pouvoir rédiger l'introduction et la conclusion de votre contenu.

FIGURE I.2.3. – La page «Nouveau contenu».

I.2.3. Créer un contenu 2/2

Ne nous arrêtons pas en si bon chemin et terminons la création du contenu en remplissant tous ces jolis champs! 🍊

i

Notez que vous pourrez modifier les valeurs de cette page sauf le type tout au long de l'existence de votre contenu. Ainsi, si vous souhaitez passer d'un article à un tutoriel ou inversement, il vous faudra donc créer un nouveau contenu.

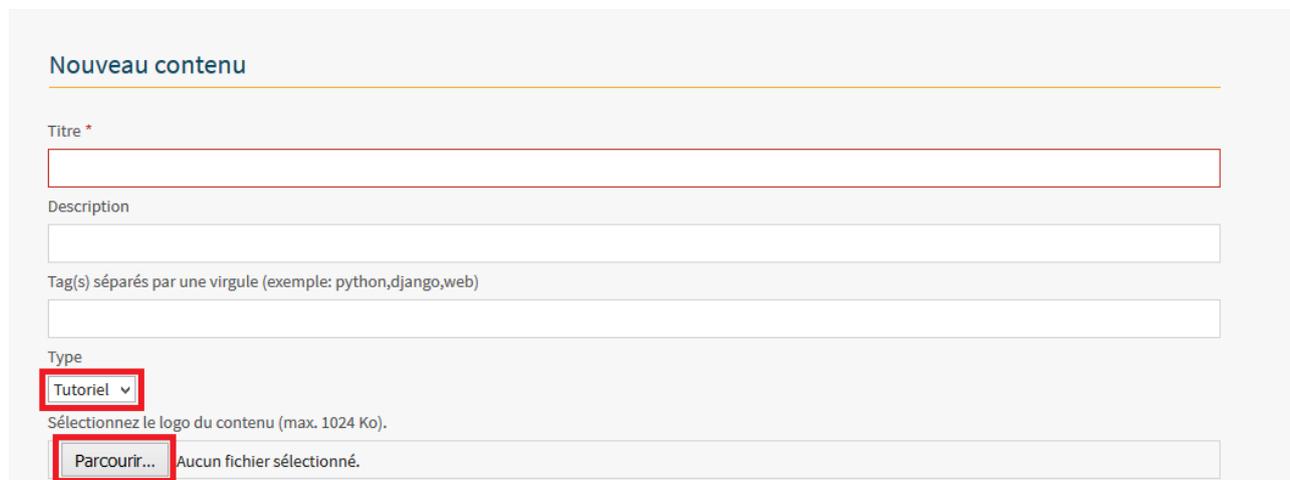
I.2.3.1. Titre, description, tag(s), type et logo

Le titre est primordial. Il doit être bien utilisé pour indiquer au lecteur ce que contient votre contenu. De son côté, la description (sous-titre), bien que facultative, peut servir à préciser le sujet. Les *tags* ont pour rôle de classer les contenus au même titre que les catégories. Par exemple, pour un contenu portant sur la conjugaison de l'allemand, nous pouvons imaginer un *tag* «conjugaison» et un *tag* «allemand».

Ensuite, le type du contenu correspond normalement à votre choix. Sinon, vous pouvez toujours le modifier avec la boîte de sélection (encadrée en rouge ci-dessous). Enfin, pour ajouter un logo au contenu, il suffit de cliquer sur le bouton «Parcourir» (encadré en rouge). L'image

I. Contribuer au contenu

sélectionnée sera ajoutée à la galerie liée à votre contenu, qui est générée automatiquement lors de la création de ce dernier.



Nouveau contenu

Titre *

Description

Tag(s) séparés par une virgule (exemple: python,django,web)

Type

Tutoriel ▾

Sélectionnez le logo du contenu (max. 1024 Ko).

Parcourir... Aucun fichier sélectionné.

FIGURE I.2.4. – Le début de la page «Nouveau contenu».

I.2.3.2. Introduction et conclusion

Cette page est par ailleurs celle où vous écrirez l'introduction et la conclusion de votre contenu. Nous vous rappelons que l'éditeur de ZdS permet la mise en forme en se servant d'un langage de balisage proche du *Markdown*. Nous vous rappelons aussi que pour mettre en forme votre texte facilement, vous pouvez utiliser la barre d'outils située juste au dessus de celui-ci ou encore vous référer à la [documentation](#) [↗](#).

Pour être efficace, une introduction doit accrocher le lecteur, lui présenter brièvement le sujet ainsi que le but du contenu. De plus, elle doit indiquer les pré-requis nécessaires.

De son côté, la conclusion doit faire le bilan de ce qui a été dit et proposer des ouvertures (des liens en rapport avec le sujet traité par exemple).

I. Contribuer au contenu

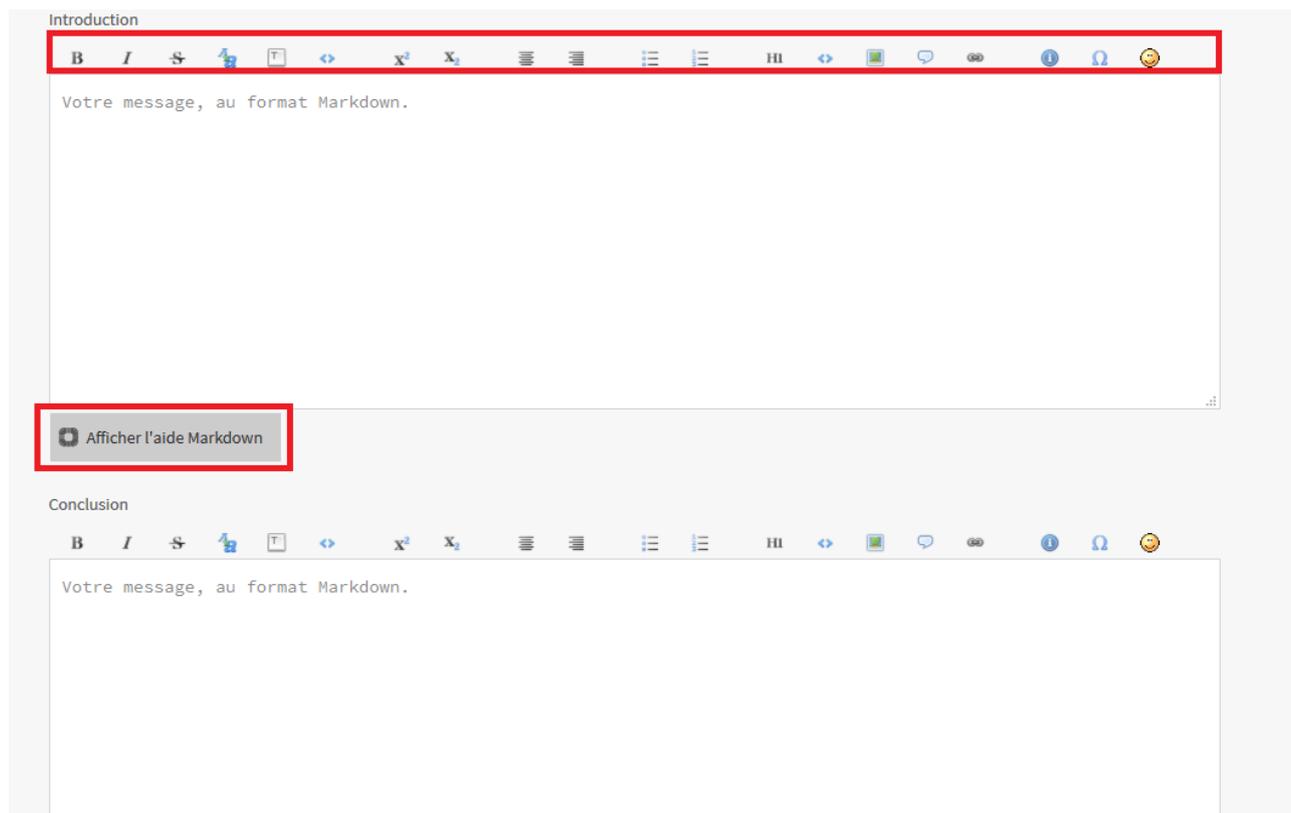


FIGURE I.2.5. – Milieu de la page «Nouveau contenu».

1.2.3.3. Licence, catégorie(s) et demande(s) d'aide

Plus loin dans la page, il vous sera également demandé de sélectionner une licence, la ou les catégorie(s) de votre article ainsi que de choisir une aide si besoin.

Le choix de la licence est très important, car celle-ci va vous permettre de définir les droits qu'auront les autres sur votre contenu. Comme cela peut sembler confus et inconnu au premier abord, il existe un [tutoriel](#) expliquant tout parfaitement. Par ailleurs, certains auteurs dissocient le texte et les images, auquel cas ils précisent, généralement sous les images ou dans la conclusion, la licence de celles-ci. De même, si vous souhaitez utiliser des images dans votre contenu, assurez-vous d'en avoir le droit. Si besoin, il existe des banques d'images libres de droit comme [Pixabay](#), sur lesquelles vous pourrez trouver votre bonheur.

Le choix d'une ou plusieurs catégories permet de regrouper les contenus par thématiques, de façon plus globale qu'avec les *tags*. Ainsi, vous pouvez sélectionner une ou plusieurs cases correspondant au sujet de votre contenu et celui-ci se retrouvera rangé dans cette ou ces catégorie(s) une fois publié.

I. Contribuer au contenu

Licence de votre publication ([En savoir plus sur les licences et ZesteDeSavoir](#)).*

Tous droits réservés ▾

Sous catégories de votre contenu. Si aucune catégorie ne convient n'hésitez pas à en demander une nouvelle lors de la validation ! *

Informatique

- Autres (informatique)
- Bureautique et rédaction
- Matériel et électronique
- Programmation et algorithmique
- Site web
- Systèmes d'exploitation

Sciences de la nature

- Astronomie
- Autres (sciences de la nature)
- Biologie
- Chimie

FIGURE I.2.6. – Fin de la page «Nouveau contenu».

Enfin, pour sélectionner un besoin d'aide, il vous suffit de cliquer sur l'aide voulue (illustrateur par exemple). De plus, vous pouvez en sélectionner plusieurs en maintenant soit la touche **CTRL** soit la touche **MAJ gauche** enfoncée. Par ailleurs, pour désélectionner une aide, il faut cliquer sur celle-ci tout en maintenant la touche **CTRL** enfoncée.

Demander de l'aide à la communauté !

Si vous avez besoin d'un coup de main, sélectionnez une ou plusieurs catégories d'aide ci-dessous et votre contenu apparaîtra alors sur [la page d'aide](#).

Pour m'aider, je cherche un...

- Rédacteur ▲
- Correcteur
- Illustrateur
- Repreneur ▼

FIGURE I.2.7. – Dernière partie de la fin de la page «Nouveau contenu».

I.2.3.4. Valider

Voilà, il ne vous reste plus qu'à valider les modifications en cliquant sur le bouton correspondant. Pour rappel, il est possible d'écrire à plusieurs et de ce fait, tant les articles que les tutoriels sont versionnés. Il vous est dès lors possible de suivre précisément toutes les modifications apportées au contenu, mais pour que ce soit le plus aisé possible, il est **fortement** conseillé de laisser un message de suivi.



FIGURE I.2.8. – Valider.

I.2.4. Les galeries d'images

Comme nous l'avons vu dans la section précédente, l'icône choisie sera placée dans une galerie d'images liée au contenu.

En effet, ZdS permet aussi d'héberger vos images. Il est d'ailleurs fortement recommandé d'utiliser cette fonctionnalité lorsque vous rédigez des contenus afin qu'il n'y ait pas de dépendance vis à vis de sources extérieures et qu'une partie des images ne se perde en route s'il y a un problème.

I.2.4.1. Ajouter une image par glisser-déposer ou copier-coller

Depuis la version 28 de Zeste de Savoir, il est désormais possible d'ajouter des images par glisser-déposer dans la zone d'édition ou par copier-coller. Il n'est plus nécessaire d'aller dans la galerie, ce qui simplifie grandement les choses pour les auteurs.

Il est bien entendu toujours possible d'ajouter une image via vos galeries. C'est ce que nous allons voir tout de suite. 🍊

I.2.4.2. Accéder à vos galeries

Pour accéder à vos galeries, il suffit de cliquer sur votre image de profil dans le coin en haut à droite puis de cliquer sur «Galeries d'images» comme illustré ci-dessous.

I. Contribuer au contenu

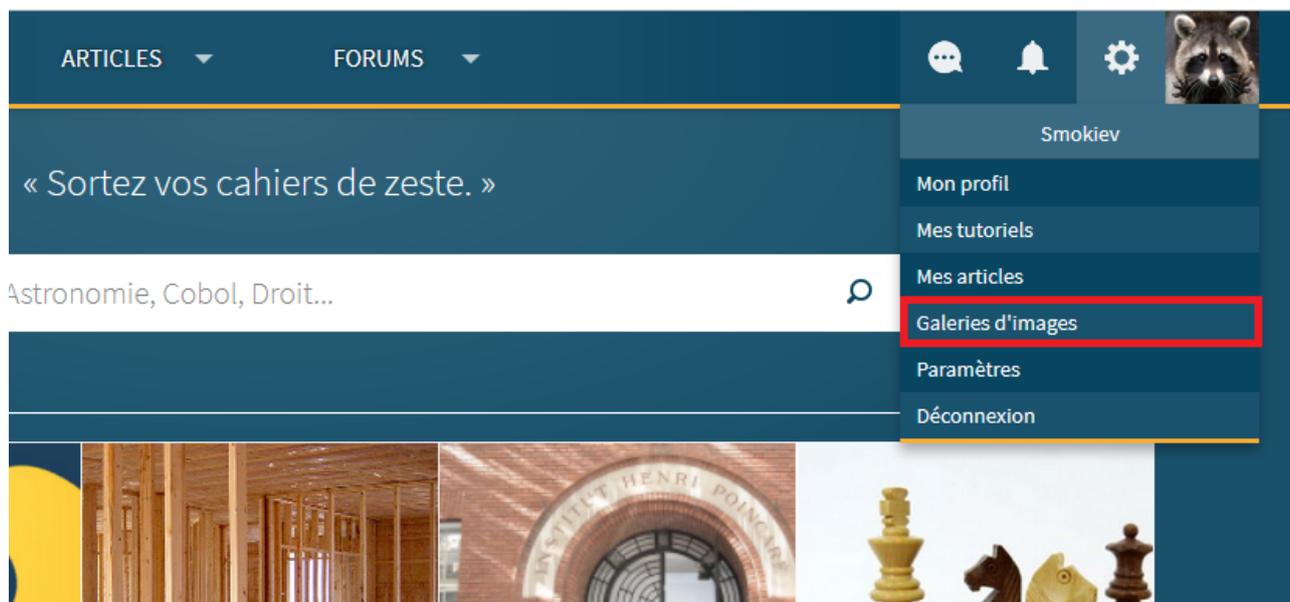


FIGURE I.2.9. – Accéder à la page des galeries.

Une fois cela fait, vous arrivez sur une page similaire à celle présentée ci-dessous, contenant vos galeries déjà existantes ou rien sinon. Si vous avez déjà des contenus en cours de rédaction, vous devriez voir apparaître des galeries au nom de ceux-ci et liés à ceux-ci puisqu'une galerie d'images est automatiquement créée en même temps que la création d'un nouvel article ou tutoriel, comme nous l'avons déjà vu.

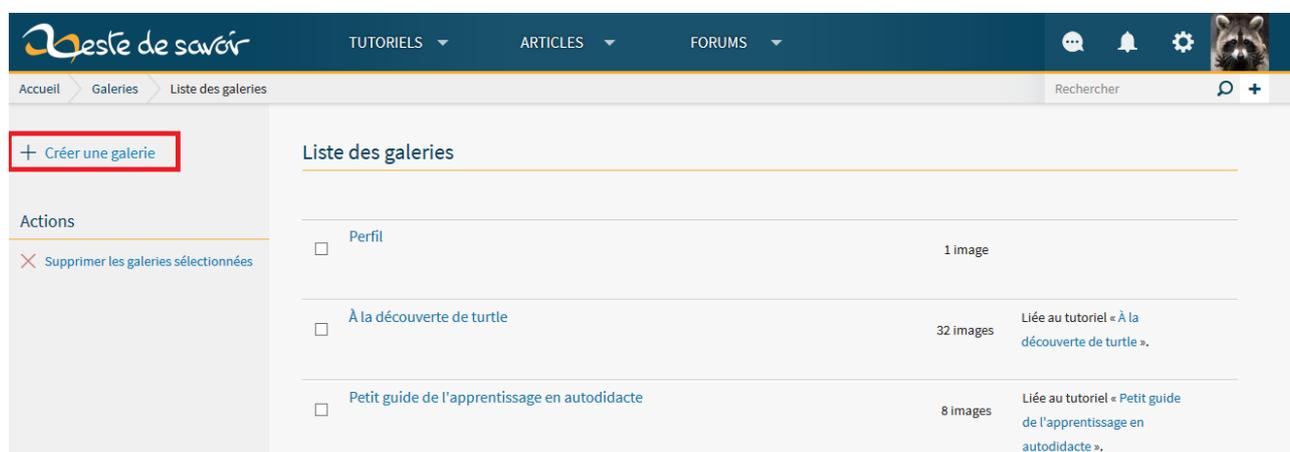


FIGURE I.2.10. – La page en question.

I.2.4.3. Créer une nouvelle galerie

Pour créer une nouvelle galerie, il suffit de cliquer sur «Créer une galerie» (encadré en rouge dans l'image ci-dessus) se trouvant dans le menu gauche, puis de remplir les champs nécessaires puis de cliquer sur «Créer» comme le montre l'image ci-dessous.

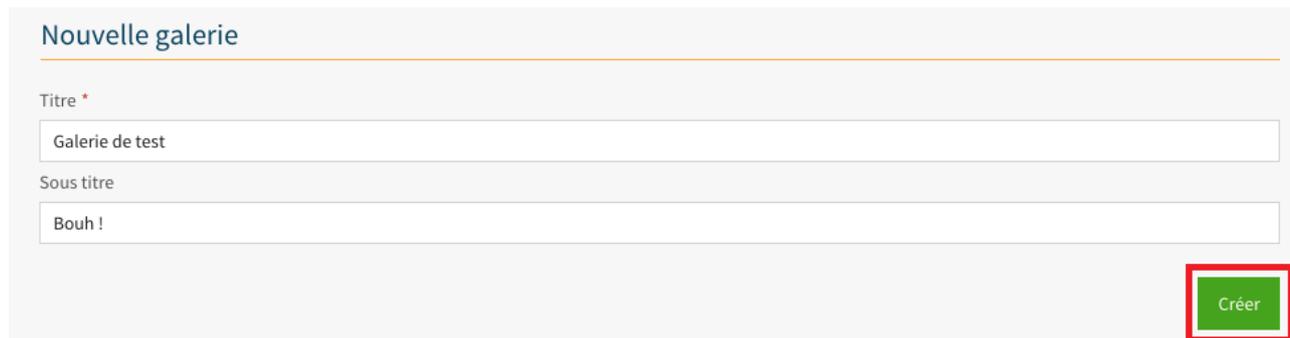


FIGURE I.2.11. – Créer une galerie.

I.2.4.4. Ajouter une image via la galerie

Pour ajouter une image à une galerie, il suffit de cliquer sur le lien du même nom, comme présenté ci-dessous. Par ailleurs, vous pouvez aussi importer directement une archive d'images. Toutefois, nous ne présenterons pas cette possibilité dans cette section (rien ne vous empêche de l'explorer si le cœur vous en dit 🍌), mais nous reparlerons de l'importation juste après.



FIGURE I.2.12. – Ajouter une image.

Une fois cela fait, il vous faut choisir un titre à votre image voire un sous-titre, la charger en cliquant sur «Parcourir» puis valider en cliquant sur «Créer».

i

Les formats de base (png, jpg, bmp, etc.) sont supportés. Si votre image est destinée à un contenu, veillez à choisir un format adapté au web (png par exemple) pour qu'elle soit chargée rapidement dans le navigateur.

I. Contribuer au contenu

Nouvelle image

Titre *

Une image de test

Légende

Ceci est une image de test

Sélectionnez votre image *

Parcourir... test.png

Taille maximum : 1024 Ko

Ajouter

FIGURE I.2.13. – Ajouter une image.

Une fois l'image créée, vous devriez arriver sur une page similaire à celle ci-dessous. Comme vous pouvez le voir, cette page vous permet, entre autres, de mettre à jour votre image en modifiant un des champs et, surtout, de récupérer le code *zMarkdown* de votre image, que ce soit en taille normale, en miniature, voire en miniature avec un lien vers la taille normale (encadrés en rouge).

Pour ajouter une image à un contenu, nous pouvons donc nous servir d'un de ces codes en le copiant-collant dans l'éditeur. Par exemple, pour afficher l'image en taille normal, nous prendrons le premier morceau de code.

Image :

Image de test !

Miniature :

age de tes

Titre *

Une image de test

Légende

Ceci est une image de test

Sélectionnez votre image

Parcourir... Aucun fichier sélectionné.

Taille maximum : 1024 Ko

Mettre à jour

Code markdown pour insérer cette image :

Taille normale :

![Ceci est une image de test](/media/galleries/3304/614f5a9a-c943-4727-ac23)

Miniature :

![Ceci est une image de test](/media/galleries/3304/614f5a9a-c943-4727-ac23)

Miniature + lien vers taille normale :

![Ceci est une image de test](/media/galleries/3304/614f5a9a-c943-4727-ac23)

Utiliser comme avatar

FIGURE I.2.14. – Page de l'image.

I.2.5. Importer un contenu

Certaines fois, le contenu a été rédigé ou modifié ailleurs que sur ZdS. Il faut alors importer la version récente.



Si vous souhaitez importer un contenu dont vous n'êtes pas l'auteur originel, nous vous conseillons de lire cette [section](#) si ce n'est pas déjà fait.

L'import est le processus qui permet d'actualiser un contenu du site en cours de rédaction avec une archive externe. Cette archive aura le même format que celle disponible par la fonction d'export.

Il s'agit d'une archive compressée au format `zip`, contenant un fichier `manifest.json` et des fichiers représentant l'ensemble des chapitres du contenu.

I.2.5.1. Construire une archive

Le fichier `manifest.json` contient les métadonnées du contenu et de l'ensemble de ses chapitres et sections.

Il se présente comme suit.

```
1 {
2   "title": "TITRE DE MON CONTENU",
3   "description": "MON SUPER CONTENU",
4   "slug": "titre-de-mon-contenu",
5   "type": "ARTICLE/TUTORIAL",
6   "license": "CC BY-SA",
7   "object": "container",
8   "version": 2,
9   "children": [
10    ...
11  ]
12 }
```

Le nœud racine du document présente le titre du contenu, sa description, son `slug` (titre encodé de façon unique et pouvant être utilisé dans une URL), sa licence (`license`) et son type (`"ARTICLE"` ou `"TUTORIAL"` suivant qu'il s'agit d'un article ou d'un tutoriel).

Ce nœud est aussi un objet conteneur (`container`), c'est à dire qu'il contient des nœuds enfants (`children`). Un nœud se présente toujours sous la forme d'un `hash` contenant au moins les clefs `"object"` (type de nœud), `"title"` (titre du document/partie/chapitre/section) et `"slug"` (titre encodé).

Il existe deux types d'objets, les conteneurs et les extraits (`extract`). Un extrait sera agrémenté d'une clef `"text"` référençant le fichier dans l'archive qui contient le texte de l'extrait. Les enfants d'un nœud conteneur peuvent alors être eux-mêmes des conteneurs ou des extraits. Il

I. Contribuer au contenu

ne peut y avoir plus de trois niveaux de nœuds conteneurs (racine + parties + chapitres, les sections étant forcément des extraits) pour un tutoriel, et un seul niveau pour les articles.

Les nœuds conteneurs possèdent aussi des clefs `"introduction"` et `"conclusion"` facultatives, qui, à la manière de `"text"` pour les extraits, référencent les fichiers contenant le texte de l'introduction et de la conclusion du contenu, de la partie ou du chapitre.

La clef `"version"` du nœud racine permet enfin d'inscrire la version du format de l'archive. Il s'agit actuellement de la version 2, mais le format pourrait évoluer, et une nouvelle version serait alors disponible. L'inscription du numéro de version dans le fichier `manifest.json` permet de rester compatible avec les anciennes structures.

Voici à quoi pourrait ressembler le fichier `manifest.json` d'un article:

```
1 {
2   "title": "Toto à la plage",
3   "description": "L'histoire délirante de Toto à la plage",
4   "slug": "toto-a-la-plage",
5   "type": "ARTICLE",
6   "license": "CC BY-SA",
7   "object": "container",
8   "version": 2,
9   "introduction": "introduction.md",
10  "conclusion": "conclusion.md",
11  "children": [
12    {
13      "title": "Le voyage",
14      "slug": "le-voyage",
15      "text": "voyage.md",
16      "object": "extract"
17    },
18    {
19      "title": "La plage",
20      "slug": "la-plage",
21      "text": "plage.md",
22      "object": "extract"
23    }
24  ]
25 }
```

Ou celui d'un tutoriel comprenant parties et sections (sans chapitres):

```
1 {
2   "title": "Comment aller à la plage",
3   "description": "Un tutoriel pour apprendre à faire comme Toto",
4   "slug": "comment-aller-a-la-plage",
5   "type": "TUTORIAL",
6   "license": "CC BY-SA",
```

```
7   "object": "container",
8   "version": 2,
9   "introduction": "introduction.md",
10  "conclusion": "conclusion.md",
11  "children": [
12    {
13      "title": "Les préparatifs",
14      "slug": "les-preparatifs",
15      "object": "container",
16      "introduction": "preparatifs/introduction.md",
17      "conclusion": "preparatifs/conclusion.md",
18      "children": [
19        {
20          "title": "Choix de la plage",
21          "slug": "choix-de-la-plage",
22          "text": "preparatifs/choix-plage.md",
23          "object": "extract"
24        },
25        {
26          "title": "Maillot de bain",
27          "slug": "maillot-de-bain",
28          "text": "preparatifs/maillot.md",
29          "object": "extract"
30        }
31      ]
32    },
33    {
34      "title": "Le voyage",
35      "slug": "le-voyage",
36      "object": "container",
37      "introduction": "voyage/introduction.md",
38      "conclusion": "voyage/conclusion.md",
39      "children": [
40        {
41          "title": "Autoroute et péage",
42          "slug": "autoroute-et-peage",
43          "text": "voyage/autoroute.md",
44          "object": "extract"
45        }
46      ]
47    },
48    {
49      "title": "La mer",
50      "slug": "la-mer",
51      "object": "container",
52      "introduction": "mer/introduction.md",
53      "conclusion": "mer/conclusion.md",
54      "children": [
55        {
56          "title": "Baignade surveillée",
```

I. Contribuer au contenu

```
57         "slug": "baignade-surveillee",
58         "text": "mer/baignade-surveillee.md",
59         "object": "extract"
60     },
61     {
62         "title": "Marées",
63         "slug": "marees",
64         "text": "mer/marees.md",
65         "object": "extract"
66     }
67 ]
68 }
69 ]
70 }
```

Fichier contenu dans une archive de la sorte:

```
1  .
2  |-- manifest.json
3  |-- introduction.md
4  |-- conclusion.md
5  |-- preparatifs
6  |   |-- introduction.md
7  |   |-- conclusion.md
8  |   |-- choix-plage.md
9  |   |-- maillot.md
10 |-- voyage
11 |   |-- introduction.md
12 |   |-- conclusion.md
13 |   |-- autoroute.md
14 |-- mer
15 |   |-- introduction.md
16 |   |-- conclusion.md
17 |   |-- baignade-surveillee.md
18 |   |-- marees.md
```

Tous les fichiers référencés par les clefs "introduction", "conclusion" et "text" devant bien sûr être présents dans l'archive aux emplacements indiqués. Comme sur le site, ces fichiers devront être rédigés au format *zMarkdown*.

I.2.5.2. Importer une nouvelle version avec une archive

Une fois votre archive prête, il ne vous reste plus qu'à l'importer pour actualiser votre contenu.

Il vous suffit pour cela de vous diriger vers la page de rédaction, et de cliquer sur le lien «Importer une nouvelle version» dans la colonne de gauche.

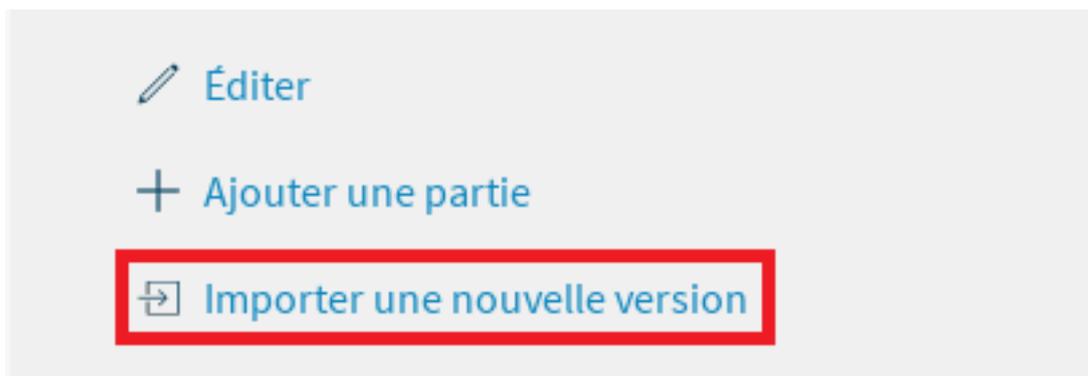
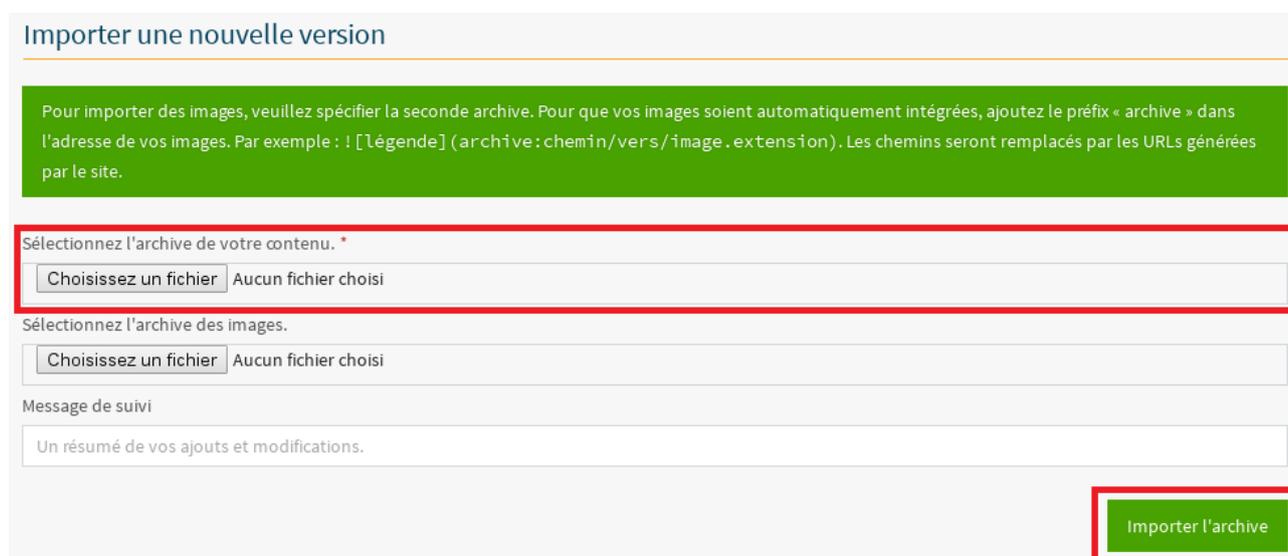


FIGURE I.2.15. – Lien vers la page d’import d’une nouvelle version.

Ce lien vous amène à la page d’import proprement dite. Cette page comporte un formulaire assez simple, permettant de spécifier dans un premier champs l’archive à importer, et l’archive d’images dans un second champ (nous nous occuperons de cette archive par la suite). Un dernier champ permet enfin d’inscrire un message correspondant à la révision du document.



Importer une nouvelle version

Pour importer des images, veuillez spécifier la seconde archive. Pour que vos images soient automatiquement intégrées, ajoutez le préfix « archive » dans l’adresse de vos images. Par exemple : ![Légende] (archive:chemin/vers/image.extension). Les chemins seront remplacés par les URLs générées par le site.

Sélectionnez l’archive de votre contenu. *

Choisissez un fichier | Aucun fichier choisi

Sélectionnez l’archive des images.

Choisissez un fichier | Aucun fichier choisi

Message de suivi

Un résumé de vos ajouts et modifications.

Importer l’archive

FIGURE I.2.16. – Formulaire d’import de nouvelle version.

Il ne reste alors plus qu’à cliquer sur le bouton «Importer l’archive», pour voir l’archive importée et extraite.



L’article/tutoriel sera remplacé dans sa totalité par le contenu de l’archive. Les fichiers non référencés dans le nouveau `manifest.json` seront perdus.

Une fois le contenu importé, il peut être judicieux d’effectuer une revue afin de s’assurer qu’il n’y a pas eu de problème lors de l’importation et de soigner la mise en page.

I.2.5.3. Archives d'images

Il est aussi possible d'importer directement un contenu avec ses images. Pour cela, une autre archive au format *zip* doit être construite, qui contiendra l'ensemble des images utilisées par cette révision du contenu.

L'archive du contenu importée simultanément à l'archive d'images pourra alors utiliser les images qui y sont contenus.

En effet, les balises *zMarkdown* d'images (`![légende](chemin)`) permettent de référencer une image contenue dans une archive, *via* le chemin `archive:chemin/de/l'image/dans/l'archive.png`.

Une fois les deux archives importées, les images sont fusionnées à la galerie actuelle, et les chemins du contenu vers l'archive sont remplacés par les chemins réels des images. L'archive d'images et sa structure n'ont donc d'existence que lors de la phase d'import, et disparaissent ensuite.

Importer une nouvelle version

Pour importer des images, veuillez spécifier la seconde archive. Pour que vos images soient automatiquement intégrées, ajoutez le préfix « archive » dans l'adresse de vos images. Par exemple : `![légende](archive:chemin/vers/image.extension)`. Les chemins seront remplacés par les URLs générées par le site.

Sélectionnez l'archive de votre contenu. *

Choisissez un fichier Aucun fichier choisi

Sélectionnez l'archive des images.

Choisissez un fichier Aucun fichier choisi

Message de suivi

Un résumé de vos ajouts et modifications.

Importer l'archive

FIGURE I.2.17. – Importer une archive d'images.



Évitez d'importer une archive d'images si vous travaillez en local (comprendre: je rédige, j'importe sur ZdS, je mets en bêta, je modifie la version sur mon ordinateur, je réimporte et les images sont réimportées et dupliquées *même si non modifiées*). Cela peut très vite alourdir votre disque dur.

I.2.5.4. Créer un contenu par importation

De manière similaire, il n'est pas nécessaire de posséder déjà un contenu sur le site pour importer une archive. Le contenu peut directement être créé par importation.

I. Contribuer au contenu

Il faudra pour cela utiliser le lien présent sur la page d'accueil de vos contenus, tout en précisant la catégorie et les tags du contenu.



FIGURE I.2.18. – Lien vers la page d'import d'un nouveau contenu.

A screenshot of a web form titled 'Importer un nouveau contenu'. The form has a green header bar with the title. Below the header, there is a green box containing instructions: 'Pour importer des images, veuillez spécifier la seconde archive. Pour que vos images soient automatiquement intégrées, ajoutez le préfix « archive » dans l'adresse de vos images. Par exemple : ![légende] (archive:chemin/vers/image.extension). Les chemins seront remplacés par les URLs générées par le site.' Below this, there are two file selection fields, each with a 'Choisissez un fichier' button and the text 'Aucun fichier choisi'. The first field is labeled 'Sélectionnez l'archive de votre contenu.' and the second 'Sélectionnez l'archive des images.'. Below these is a dropdown menu for 'Sous catégories de votre contenu.' with the text 'Si aucune catégorie ne convient n'hésitez pas à en demander une nouvelle lors de la validation ! *'. The dropdown menu is open, showing options: 'Arts, graphisme et multimédia', 'Astronomie', 'Autres', and 'Autres (informatique)'. Below the dropdown is a text input field labeled 'Message de suivi' with the placeholder text 'Un résumé de vos ajouts et modifications.'. At the bottom right of the form is a green button labeled 'Importer l'archive'.

FIGURE I.2.19. – Formulaire d'import d'un nouveau contenu.

Conclusion

Voilà, vous savez désormais ce qu'il faut pour amorcer la rédaction, en choisissant un sujet, en créant un contenu ou encore en gérant des galeries d'images. Vous constaterez que le processus n'est pas si différent dans le cas d'un article ou d'un tutoriel. De toute façon, le choix du type de contenu dépendra du sujet que vous aurez choisi.

Maintenant que vous connaissez le nécessaire, nous allons pouvoir attaquer sur la rédaction en elle-même.

I.3. La rédaction

Introduction

Durant ce chapitre, nous allons parler de la rédaction en elle-même, comment bien se lancer et bien rédiger, en structurant son contenu et en étant pédagogue, notamment.

I.3.1. Définition du niveau technique du contenu

Avant de commencer à écrire, il faut avoir défini le niveau technique du contenu, c'est à dire savoir à qui vous souhaitez vous adresser.

Cela aura des conséquences, puisque si vous visez des débutants vous devrez sans doute introduire et expliciter plus de concepts que si vous vous adressez à des lecteurs plus avancés. Il vous faudra donc peut-être plus entrer dans les détails et avoir une approche plus avenante si vous visez un public débutant, mais vous toucherez peut-être plus de monde de la sorte aussi. Toutefois, il peut parfois être bon d'éviter de répéter ce qui est déjà enseigné parfaitement dans un autre tutoriel, afin d'avoir des contenus complémentaires ou d'aller droit au but par exemple. N'hésitez donc pas à mentionner un autre tutoriel pour permettre au lecteur d'apprendre les bases de la matière ou, au contraire, pour étendre les notions apprises.

En général, votre choix dépendra avant tout de votre sujet. Si nous prenons l'[Introduction aux développements limités](#) [↗](#) par exemple, celui-ci s'adresse à des lecteurs déjà familiers avec les mathématiques, tandis que si nous prenons [Administrez vos bases de données avec MySQL](#) [↗](#), nous voyons que celui-ci s'adresse aussi à des débutants en base de données.

i

Nous vous rappelons que vous devrez indiquer dans l'introduction ce qui est requis pour suivre votre contenu dans de bonnes conditions, en plus de ses objectifs.

Définir le niveau technique du contenu est donc important.

I.3.2. Structure et organisation

Mais pour qu'un contenu ait du sens et soit cohérent, il faut déjà qu'il soit structuré.

Un bon plan est donc primordial. Il vous permettra d'organiser vos idées et de savoir où vous allez aller durant la rédaction. Et puis, il permettra au lecteur de savoir ce qu'il pourra trouver dans votre contenu et où.

1.3.2.1. Généralités

Un contenu peut se composer d'une ou plusieurs parties, pouvant comprendre un ou plusieurs chapitres, eux-mêmes subdivisés en une ou plusieurs sections.

Il y a donc trois niveaux différents:

- Partie (qui peut comprendre une introduction et une conclusion);
- Chapitre (qui peut également comprendre une introduction et une conclusion);
- Section.

Les sections forment le coeur de votre contenu. C'est dans celles-ci que vous écrirez le contenu de votre tutoriel.

Si nous illustrons brièvement en prenant l'exemple de ce guide, «Contribuer au contenu» est une partie contenant plusieurs chapitres nommés: «Généralités», «Amorce de la rédaction», etc. dont vous êtes en train de lire une section.

1.3.2.2. Types de structures

Il y a trois types de structures de contenus:

1. Vous pouvez créer un tutoriel comprenant une ou plusieurs partie(s), un ou plusieurs chapitre(s) et des sections s'y attachant. C'est ce que nous appelons, dans notre jargon hérité du Site du Zéro, un «big-tuto». C'est le cas de ce tutoriel.
2. Vous pouvez créer un tutoriel composé d'une ou plusieurs partie(s) et de sections (sans chapitres, donc). Ce cas de figure est ce que nous appelons un «moyen-tuto».
3. Enfin, vous pouvez créer un tutoriel uniquement composé de sections, appelé «mini-tuto». Il suffit pour cela de ne créer que des sections. Cette structure est aussi majoritairement utilisée pour les articles.

Vous constatez donc qu'il est vraiment possible d'adapter la structure de votre contenu selon vos envies.

Illustrons tout cela!

1.3.2.3. Création d'un plan

Avant de s'attaquer à la création d'un plan sur ZdS, il peut être bon d'en avoir esquissé un au brouillon, ne serait-ce que dans ses grands traits. Pour cela, une méthode consiste à prendre des notes sur le sujet que vous avez choisi puis de les regrouper en blocs de sorte à ce que ces blocs puissent former des parties de votre contenu. Ces notes vous permettront par la suite de les remplir. Enfin, il faut organiser ces parties de manière cohérente (qu'il ne faille pas lire la dernière pour comprendre la première par exemple 🍊). Par ailleurs, vous pouvez aussi avoir une problématique qui vous aidera à organiser vos propos.

Pour cet exemple, nous avons créé un tutoriel avec les paramètres par défaut, que nous avons appelé «Contenu». Il semble bien vide pour le moment puisque nous n'avons écrit ni d'introduction ni de conclusion:

I. Contribuer au contenu

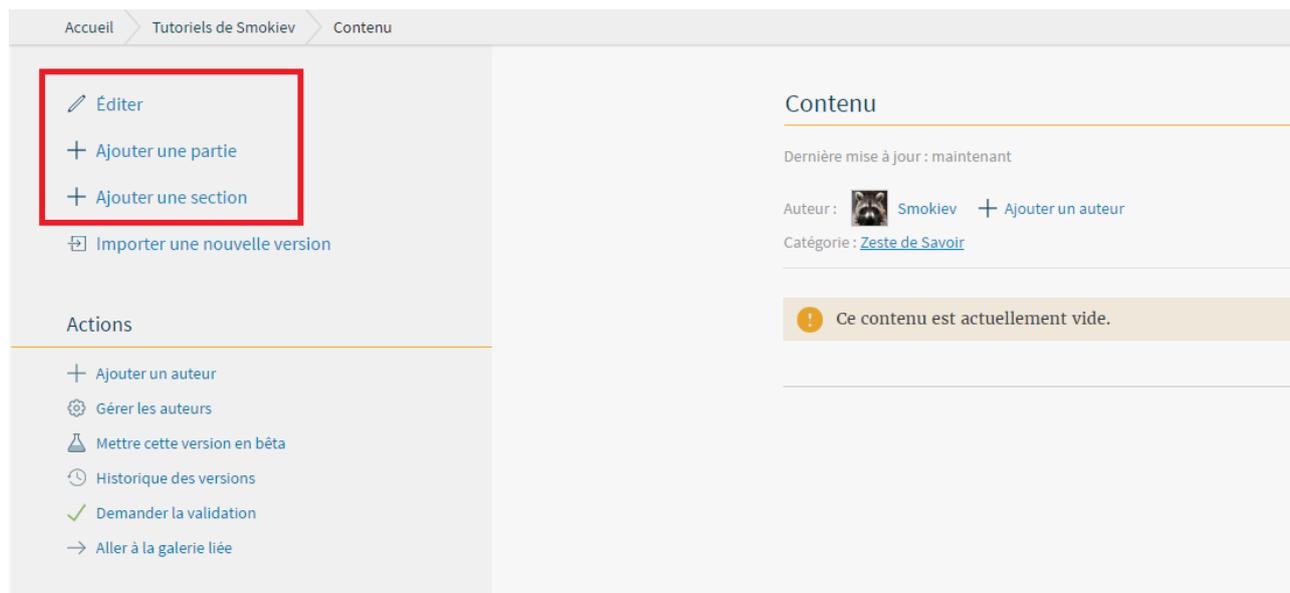


FIGURE I.3.1. – Structurer: acte I.

Nous sommes alors à l'accueil de notre contenu. Le lien «Éditer» permet d'éditer celui-ci (changer le titre, l'introduction, etc.) en nous ramenant sur la page de création. Juste en dessous, des liens permettent d'ajouter respectivement une partie et une section. Nous allons ajouter une partie. Cliquez donc sur le lien «Ajouter une partie». Nous arrivons sur une page où il faut saisir le titre de celle-ci. De plus, nous pouvons préciser une introduction et une conclusion. Validons. La partie s'affiche comme convenu:

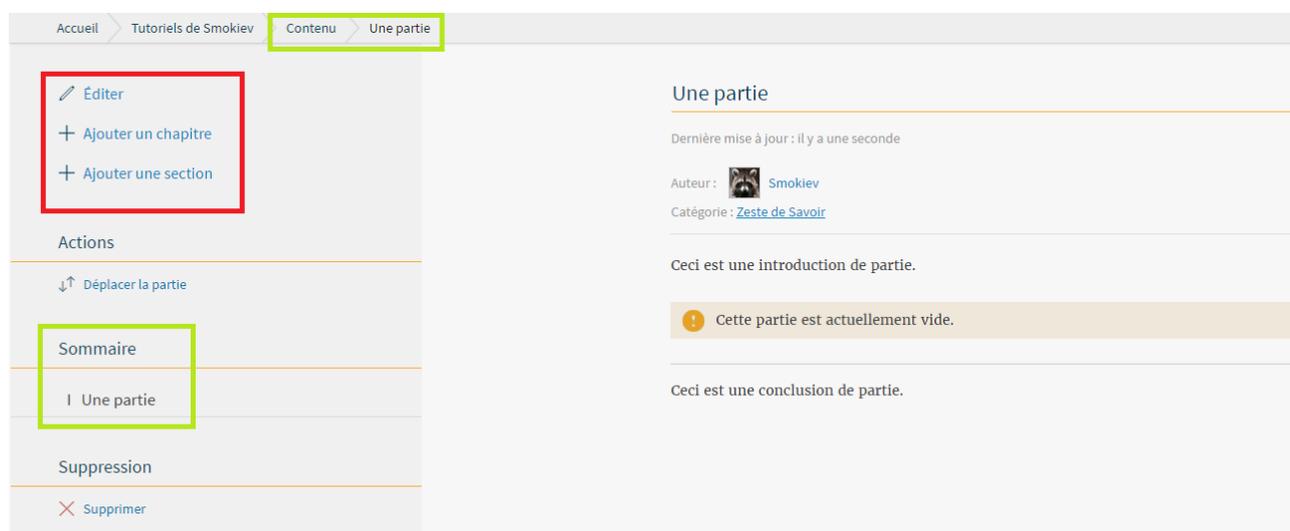


FIGURE I.3.2. – Structurer: acte II.

Vu que nous sommes dans une partie, nous pouvons ajouter soit un chapitre, soit une section comme l'illustre les liens dans le menu de gauche. Par ailleurs, nous pouvons éditer, déplacer ou même supprimer notre partie, toujours avec les liens respectifs du menu de gauche. Enfin, il nous est possible de nous déplacer dans notre contenu en nous servant du sommaire sur la gauche ou bien de la barre juste au-dessus (encadrés en vert). Par exemple, en cliquant sur le titre de notre contenu, nous reviendrons à l'accueil de celui-ci et verrons notre début de plan.

I. Contribuer au contenu

Nous allons maintenant ajouter un chapitre et dans ce chapitre nous allons ajouter une section, en procédant de la même façon. Voici le résultat:



FIGURE I.3.3. – Structurer: acte III.

Comme nous l'avons dit précédemment, les sections sont un peu particulières, car c'est là que l'on rédige véritablement le contenu. Ainsi, pour supprimer, déplacer ou éditer celles-ci, il suffit de cliquer sur les boutons appropriés (encadrés en rouge dans l'illustration ci-dessus). Du coup, elle n'ont pas de page propre contrairement aux parties et au chapitres. Comme nous sommes cette fois-ci dans un chapitre, le menu de gauche permet de modifier celui-ci.

Si vous vous souvenez bien de ce que nous avons dit, notre contenu est un «big-tuto» vu qu'il s'organise sur trois niveaux.

I.3.2.4. Organiser les sections

Enfin, il est possible et même conseillé de structurer vos sections en utilisant les balises titres du *zMarkdown*. Celles-ci sont au nombre de quatre:

```
1 # Titre de niveau 1
2
3 ## Titre de niveau 2
4
5 ### Titre de niveau 3
6
7 #### Titre de niveau 4
```

Ces titres n'apparaissent pas dans le plan, mais sont vraiment utiles pour diviser, organiser et aérer le contenu des sections.

En définitive, plus votre contenu sera structuré, plus il sera cohérent, dynamique et clair à suivre pour le lecteur.

I.3.3. Importance de la pédagogie

Pour réussir à faire comprendre au lecteur un sujet, il convient avant tout d'être pédagogue. Il n'existe évidemment pas de pédagogie «ultime», qui conviendrait à tout type de lecteur. C'est la raison pour laquelle nous n'imposons pas de style didactique, mais essayons toutefois de donner quelques éléments à tenir à l'œil. 🍊

Nous n'aborderons pas ici les grandes théories de la pédagogie, n'hésitez donc pas à approfondir votre compréhension de la pédagogie en vous renseignant sur ces différentes théories. 🍊

I.3.3.1. Ne partez pas du principe qu'être bon dans votre discipline fait de vous un bon pédagogue !

Vous êtes plein d'enthousiasme pour transmettre des connaissances dans une matière que vous aimez, que vous maîtrisez du bout des doigts. Vous êtes rigoureux et méthodique. Toutefois, gardez à l'esprit que votre lectorat n'a pas le même bagage que vous.

I.3.3.2. Illustrez les notions complexes avant de les expliquer

Pour les notions complexes, il est habituellement plus aisé pour le lecteur de comprendre ces notions en le mettant dans une situation illustrative au préalable (même si l'exemple est caricatural, généralement cela marche même *mieux*) et en scindant les notions pour en expliquer point par point les éléments caractéristiques. Une fois cette mise en bouche faite, il vous sera plus facile d'expliquer les éléments théoriques et d'approfondir la notion. N'hésitez pas à reprendre votre exemple pour en illustrer les approfondissements s'il y a lieu.



Évitez par contre d'utiliser des exemples différents pour une même notion, vous y perdrez en clarté et risquez d'embrouiller le lecteur.

I.3.3.3. Rendez votre pédagogie accessible

À la manière d'une présentation orale (qu'il s'agisse d'une soutenance de thèse ou autres), utilisez un langage direct et pensez à toujours introduire—dans chaque chapitre—**ce qui sera enseigné et comment les notions seront enseignées.**

Essayez de fournir l'objectif de la notion apprise, cela permet de faire des liens entre les notions et même entre les matières (entre des tutoriels différents, par exemple). Ce qui est enseigné doit avoir du sens pour le lecteur. N'hésitez pas à indiquer des références pour expliquer ou appuyer ce que vous dites.

I.3.3.4. Mettez les lecteurs à l'épreuve !

Ce n'est pas toujours possible selon le sujet du contenu. Mais si votre contenu s'y prête (par exemple, un tutoriel sur un langage, un cours de chimie, etc.), mettez en place des exercices afin de mettre en pratique les notions apprises par des TPs pertinents. Offrez aussi si possible des pistes de réflexion pour étendre l'objet de l'exercice. Par exemple, pour optimiser le référencement d'un site web, la vitesse d'exécution de l'application, etc.

I.3.3.5. Autres remarques

Selon le sujet abordé dans votre contenu, prêtez attention à divers éléments:

- La pertinence des exemples;
- La fluidité de votre texte et l'évolution logique de votre contenu (plus une lecture est aisée et l'approfondissement du sujet logique, plus le lecteur sera à l'aise pour comprendre le sujet abordé ou l'enseignement du tutoriel);
- Des illustrations, tableaux ou autres, lisibles **et** légendés;
- Vous pouvez également utiliser des vidéos en complément de votre contenu textuel, cela peut être très utile d'avoir un autre support.

I.3.4. La mise en forme

La mise en forme d'un contenu n'est pas à négliger.

En effet, celle-ci permet de mettre en valeur certaines parties, de dynamiser la lecture ou encore d'illustrer le contenu. Par exemple, un texte bien organisé et aéré donnera plus envie que le contraire n'est-ce pas?

Ainsi, pour mettre en valeur un mot, nous pouvons le mettre en gras par exemple. Pour insérer une illustration, il suffit de l'importer dans la galerie et de se servir de la balise adéquate. Ou encore, il est aussi possible d'ajouter des tableaux. Il existe même des blocs spéciaux (information, question, attention, erreur et masqué)!

Comme nous l'avons déjà vu au cours de ce tutoriel, le *zMarkdown* est l'outil de mise en forme utilisé. Encore une fois, nous vous laissons explorer l'éditeur et regarder la [documentation](#) pour vous familiariser avec.



La mise en forme doit être utilisée avec parcimonie pour rester utile et agréable. Par exemple, n'utilisez pas les listes ou les blocs spéciaux à outrance.

I.3.5. Les références

Dans un contenu, les références sont indispensables, pour deux principales raisons.

I.3.5.1. Proposer des contenus complémentaires au lecteur

Tout d'abord, elles servent à proposer des contenus complémentaires au lecteur, que ce soit sur des prérequis ou pour aller plus loin. Nous pouvons donc les trouver dans l'introduction, le corps ou bien la conclusion d'un contenu selon leur but.

I.3.5.1.1. Dans l'introduction

Comme nous l'avons vu, les prérequis nécessaires à la bonne compréhension du contenu doivent figurer dans l'introduction. L'auteur peut alors en profiter pour proposer des contenus permettant de s'approprier les notions nécessaires. Ainsi, en se formant avec les documents proposés, le lecteur devrait pouvoir suivre dans de bonnes conditions. Voici un exemple de [tutoriel](#) [↗](#) avec des références en introduction.

Vous pouvez aussi donner des références en lien avec la motivation de ce que vous allez exposer. En effet, l'introduction servant à délimiter le sujet et à en donner les raisons d'être, il se peut que des références permettent de mettre en relation les questions posées, les outils utilisés ou les points de vues adoptés.

I.3.5.1.2. Dans le corps

Dans le corps, les auteurs peuvent vouloir référencer des contenus en lien avec le sujet traité, que ce soit pour compléter leurs propos ou pour aller plus loin. Cela leur permet de ne pas trop s'éloigner de leur fil rouge tout en ouvrant le champ de vision du lecteur. Par exemple, le tutoriel précédemment mentionné contient des références au cours du contenu.

I.3.5.1.3. Dans la conclusion

Enfin, la conclusion peut aussi contenir des références à des contenus en lien avec le sujet traité pour renforcer les connaissances, proposer des alternatives ou aller plus loin. Par exemple, la conclusion de ce [tutoriel](#) [↗](#) contient des références permettant d'approfondir le sujet.

I.3.5.2. Pour la valeur scientifique

Mais avant tout, les références sont un élément important pour la scientificité et la solidité d'un écrit.

Elles permettent tout d'abord d'inscrire le contenu dans un corpus déjà existant, ce qui permet notamment de pouvoir se concentrer sur les détails nouveaux ou relevant purement du sujet plutôt que de tout reconstruire sachant que la littérature déjà existante a fait ce travail.

Cela donne aussi une base commune de culture et d'outils aux lecteurs. C'est important puisque, même si la liste des prérequis est éclairante, il se peut que le lecteur se pose une question à laquelle il aurait directement réponse dans les références bibliographiques. C'est donc un gain de temps non négligeable.

I. Contribuer au contenu

Enfin, si le sujet est bien maîtrisé par l'auteur, mettre des références ne devrait demander que peu d'efforts puisqu'on invente (très, très) rarement tout tout seul. Demandez vous donc simplement ce qui vous a aidé dans votre apprentissage et vous semble important.

Ces références sont en général mentionnées au cours du contenu ou bien à la fin. Ce [tutoriel](#) ou encore [celui-ci](#) en contiennent.

Comme vous avez pu le voir, les références sont importantes et peuvent être présentées sous différentes formes (listes, notes de bas de page, etc.) du moment que c'est assez clair pour le lecteur.

I.3.5.2.1. Vérifiez vos sources !

Il devrait être évident que l'on ne cite et met en référence des textes que si on les a lu et étudiés. Il arrive que certains contenus comportent des erreurs. La vérification de la pertinence des références est donc primordiale. Si vous vous lancez dans un sujet que vous venez à peine de découvrir, évitez de rédiger dessus. 😊

I.3.6. Quelques conseils de rédaction

Dans cette partie, nous allons aborder quelques points importants en ce qui concerne la rédaction.

I.3.6.1. Essayez d'avoir une certaine souplesse en ce qui concerne votre plan

Très souvent, l'auteur a tendance à s'atteler à la rédaction dès qu'il dispose d'un plan paraissant approprié. Cependant, durant la rédaction, cela peut donner lieu à des doublons dans différentes parties du contenu, amenant parfois l'auteur à réécrire des pans entiers de texte car le contenu ne correspond plus à la structure initiale. Pour éviter cela, il est judicieux de garder une **certaine souplesse** dans la préparation de la structure de votre contenu afin qu'il puisse s'adapter selon l'évolution de la rédaction, au besoin.

i

En soi, le contenu doit suivre une évolution logique, naturelle. Il est important d'éviter de caser une notion dans une partie si celle-ci se réfère et/ou **est nécessaire** dans plusieurs parties du contenu. Dans cette hypothèse, certaines précisions et certains rappels peuvent être utiles.

I.3.6.2. Rédigez votre introduction générale en dernier

L'introduction générale du contenu est bien plus aisée à écrire lorsque le corps du contenu est terminé. Comme pour une dissertation, le fait d'avoir une version (même un premier jet) stable du corps de votre contenu vous permet de savoir avec une certaine certitude les points abordés, cela devient du coup bien plus facile pour estimer les prérequis, bien introduire le sujet, motiver le lecteur, etc.

i

Vous trouverez des informations complémentaires sur l'introduction et la conclusion dans la section concernant les critères de validation du prochain chapitre.

I.3.6.3. Evitez d'utiliser la première personne du singulier... si vous êtes plusieurs à écrire

Cela peut sembler logique mais c'est une remarque assez courante. 🍊

I.3.6.4. La seconde relecture et la réécriture

Il est très fréquent que les auteurs envoient leur contenu en validation trop rapidement. Le problème se pose parfois au niveau des tournures de phrases, certaines peuvent être assez lourdes ou trop longues.

L'une des meilleures façons de s'assurer que le contenu est fluide à la lecture pour l'auteur est de rédiger en plusieurs passes:

1. Dans un premier temps, rédigez votre contenu «normalement», sans spécialement essayer d'avoir de belles tournures. Allez droit au but et finissez les sections ou chapitres concernés.
2. Ensuite, laissez passer quelques jours sans relire ou réécrire le contenu que vous avez rédigé. Vous pouvez, bien évidemment, continuer la rédaction d'autres chapitres.
3. Enfin, revenez sur le contenu précédemment rédigé afin de réécrire les passages qui devraient l'être ou d'explicitier certaines notions.

N'hésitez pas à faire plusieurs cycles de relecture/réécriture jusqu'à ce que vous estimiez qu'il n'y a plus de modification à effectuer.

i

Sachez que deux ou trois cycles suffisent (généralement) amplement. D'autres modifications et corrections pourraient survenir (et c'est généralement le cas) durant la phase de bêta. Il y aura, enfin, plusieurs relectures durant la validation pour s'assurer une dernière fois de la qualité du contenu, tant sur le fond que la forme. 🍊

I.3.6.5. Dernier conseil: n'hésitez pas à contacter un membre du staff ou à mettre le contenu en bêta

Vous avez des doutes quant à la rédaction? N'hésitez pas à demander de l'aide! En effet, nous sommes à votre disposition pour vous guider plus spécifiquement dans la rédaction. Il nous sera possible, de la sorte, de vous fournir des remarques portant tant sur la structure de votre contenu que sur le style ou tout autre conseil dont vous estimez avoir besoin.

La page qui regroupe les membres du staff [↗](#) .

I. Contribuer au contenu

Vous pouvez aussi [mettre le contenu en bêta](#) afin d'obtenir des retours des membres sur le style, la structure ou le fond de votre contenu. Nous aborderons cela plus en détail dans le prochain chapitre.

Conclusion

Vous savez désormais ce qu'il faut pour bien vous lancer (choisir le public visé, structurer le contenu) et bien rédiger (être pédagogue, utiliser la mise en forme avec parcimonie, etc.).

Parlons maintenant des phases de correction et de validation, toutes aussi primordiales dans la création de contenu.

I.4. Les phases de correction et de validation

Introduction

Après la rédaction, nous allons voir comment se servir des retours pour corriger efficacement son contenu et comment utiliser correctement les phases de bêta et de validation.

I.4.1. Demander des retours

Si vous avez déjà commencé la rédaction d'un contenu, vous vous êtes sans doute demandé si votre plan était pertinent, si vos propos étaient compréhensibles ou encore s'il n'y avait pas trop d'erreurs.

I.4.1.1. Pourquoi demander des retours ?

Les retours permettent à l'auteur d'obtenir des remarques sur son travail, tant sur le fond que la forme et ce, afin de lui permettre d'améliorer le contenu en obtenant de l'aide en amont. Dit autrement, ils assurent qu'un contenu soit de qualité suffisante.

Grâce à eux, un auteur peut donc obtenir des réponses à ses questions, recevoir des idées et savoir ce qui ne va pas dans son contenu, tant sur le fond que sur la forme. Par exemple, il peut s'enquérir de la qualité de son plan avant de s'attaquer à la rédaction. De plus, certains lecteurs peuvent trouver une explication trop confuse et demander une reformulation des propos. En outre, ils peuvent aussi suggérer un exercice ou l'ajout d'une illustration.

Les retours sont donc à ne jamais négliger puisqu'un auteur a rarement le recul nécessaire sur son texte. En effet, les défauts et même les qualités de son œuvre lui échappent bien souvent. Bien sûr, l'expérience permet de s'affranchir de certaines erreurs, mais il en restera toujours.

Pour améliorer la forme et le fond, il suffit donc de demander! 🍊

1.4.1.2. Comment demander des retours ?



Mais où et quand demander des retours ?

Si vous vous rappelez bien, nous avons parlé de plusieurs stades dans la rédaction d'un contenu, en particulier de la bêta et de la validation. Si la validation ne s'utilise que quand un contenu est «prêt» à être publié (c'est-à-dire lorsque l'auteur pense avoir terminé et s'est assuré de corriger tout ce qu'il pouvait), la bêta peut s'utiliser lorsque l'auteur en ressent le besoin (il n'est donc pas obligatoire d'avoir un contenu en version quasi-finale). Cette dernière est donc parfaite pour demander des retours. N'hésitez donc pas à l'utiliser que vous ayez besoin d'avis ou non. Nous reviendrons plus en détails sur ces deux étapes d'ici peu .

Naturellement, cela implique que vous soyez ouvert à la critique. Vous avez demandé des retours, prenez-les en compte s'ils sont pertinents (ce qu'ils sont dans la majorité des cas), les membres qui critiquent sont là pour vous aider dans le meilleur de leurs capacités. Ils lisent et soulèvent fréquemment des points dont on n'a pas forcément conscience en tant qu'auteur. L'échange entre l'auteur et les membres aide donc vraiment à améliorer la qualité de votre contenu.



Il arrive relativement souvent que vous n'obteniez pas de retours immédiats durant la bêta. Cela peut être dû à énormément de facteurs (comme le manque de disponibilité des membres, un contenu envoyé en bêta un peu trop tôt, etc.). Dans ce cas, patientez, continuez votre rédaction et mettez votre contenu à jour lorsque vous aurez progressé significativement. N'hésitez pas non plus à demander à un membre du staff s'il est possible de donner un peu plus de visibilité à votre contenu en bêta dans l'espoir d'enregistrer plus de retours. 😊

1.4.2. Bien utiliser la bêta !

Comme nous venons de le voir, la bêta est le moyen par excellence pour demander des retours auprès de la communauté!

1.4.2.1. Description de la bêta

Si le fonctionnement de la bêta est plutôt simple [↗](#) , c'est une étape à ne pas négliger. Ainsi, que vous en ressentiez le besoin ou non, il est **fortement conseillé** de l'utiliser afin d'ouvrir votre contenu aux critiques. Gardez à l'esprit qu'ayant la tête dans le guidon, votre regard vis à vis de votre contenu ne sera pas forcément objectif ou qu'il se peut que vous passiez à côté de certaines erreurs. Les retours des relecteurs ne pourront que vous permettre d'améliorer votre contenu.

Lors de la première mise en bêta d'un contenu, un sujet est créé automatiquement dans le [forum adéquat](#) [↗](#) . De la même façon, un message automatique sera posté sur le sujet en question à chaque mise à jour de la bêta. Les membres ont alors accès à la version bêta en cliquant sur les liens de référence. Ils peuvent ainsi la lire et même vous faire des retours. Si vous désactivez la

I. Contribuer au contenu

bêta, le sujet est alors verrouillé. En définitive, chaque auteur a la mainmise sur le processus de bêta.

Au passage, rappelons que tout contenu en bêta est aussi répertorié dans la [page d'aide aux auteurs](#) ↗ .

I.4.2.2. Conseils

Si le procédé semble simple, il ne faut pas l'utiliser de n'importe quelle manière.

Tout d'abord, il n'est pas forcément bon de mettre en bêta votre contenu à un stade trop prématuré si vous n'avez pas une bonne raison de le faire. Ainsi, si vous ne souhaitez pas de retours ni sur votre plan ni sur vos idées, essayez de rédiger quelques sections complètes avant de demander des retours. De cette manière, vous aurez des commentaires plus fournis et cela accrochera sans doute plus de relecteurs qu'un contenu brouillon.

Ensuite, prenez soin de **toujours** préciser les retours dont vous avez besoin (si vous souhaitez des retours sur une partie en particulier ou encore si vous n'avez pas besoin de corrections orthographiques pour le moment, par exemple). Pour cela, personnalisez les messages de mise en bêta en les éditant. De même, vous pouvez ajouter un bref résumé des changements apportés par rapport à la version précédente de sorte que les relecteurs sachent où ils en sont. Cela évitera à tout le monde de perdre son temps.

Par ailleurs, évitez de faire des mises à jour de la version bêta trop fréquemment, surtout s'il n'y a pas de modifications majeures. Cela sera plus considéré comme du *spam* qu'autre chose (vous pouvez néanmoins masquer les messages en cliquant sur le bouton «Masquer»).

Enfin, utilisez la bêta jusqu'à avoir une version prête pour la validation. Une fois que vous aurez pris en compte les retours et corrigé tout ce que vous aurez pu corriger, vous pourrez alors songer à mettre votre contenu en validation.

En définitive, la bêta est indispensable avant la validation.

I.4.3. Bien utiliser la validation !

Après la bêta vient l'heure de la validation. Mais tout comme la bêta, elle ne doit pas être utilisée n'importe comment.

I.4.3.1. Description de la validation

Pour commencer, prenez en considération que le processus de validation peut parfois durer jusqu'à quelques mois. Il y a plusieurs raisons à cela. Premièrement, les personnes qui assurent son fonctionnement le font bénévolement, comme vous et moi, ce qui implique que leurs disponibilités varient d'une semaine à l'autre. Par ailleurs, les validateurs ont généralement plusieurs rôles sur la plate-forme (rédacteur, développeur, etc.) ce qui limite d'autant plus leur temps disponible. Et puis, le nombre de validateurs étant inférieur au nombre de contenus en validation, il faut souvent attendre qu'un validateur se libère. Enfin, chacun ayant son ou ses domaines de prédilections, ils ne réserveront pas votre contenu s'ils ne se sentent pas capables d'en assurer la validation.

I. Contribuer au contenu

De façon plus anecdotique, il faut du temps et de l'amour pour relire et corriger soigneusement un contenu, d'autant plus s'il est conséquent!

Ainsi, il faudra en général une à plusieurs semaines pour que votre contenu soit réservé par un validateur. Vous recevrez alors un message automatique. Cela fait, le validateur commencera à examiner votre contenu avec attention. À intervalles plus ou moins réguliers, il vous fera des retours sur le fond et sur la forme. S'il voit que le contenu n'est pas prêt pour la publication, la publication sera refusée le temps que vous apportiez les corrections nécessaires. Sinon, il sera publié.

I.4.3.2. Conseils relatif à la validation

La validation pouvant donc durer un moment, il ne faut surtout pas vous précipiter: faites la mise en validation uniquement lorsque vous avez fini de rédiger et de corriger l'intégralité de votre contenu ou *à tout le moins*, une partie auto-suffisante de votre contenu, sans quoi ce ne sera rien d'autre qu'une perte de temps pour vous et le validateur.

En effet, dans certains cas, les auteurs demandent la validation d'une partie complète et auto-suffisante de leur contenu et repassent par la validation une fois le reste rédigé. Nous reviendrons sur cette particularité dans quelques instants.

Afin de corriger au maximum avant la validation, il vous faudra lire et relire votre contenu pour en débusquer les erreurs ou les faiblesses. Profitez donc de la bêta pour engranger le plus de retours possibles. Si vous avez déjà écrit des contenus, souvenez-vous des retours que vous aviez eu pour voir si vous n'avez pas réitéré des problèmes alors soulevés.

Durant le processus de validation, soyez patient, disponible et à l'écoute. N'hésitez pas à échanger avec votre validateur et à le relancer de temps à autre s'il disparaît dans la nature. 🍌

La validation a donc aussi ses spécificités.

I.4.4. Point particulier: la validation partielle

i

Nous mentionnons ici différentes notions liées à la structure d'un contenu sur Zeste de Savoir. Si vous souhaitez vous rafraîchir la mémoire, c'est par [ici](#) 🍌.

Comme nous venons de le dire, il est tout à fait possible de publier une partie auto-suffisante de votre contenu. En effet, il est possible de sélectionner la/les partie(s), chapitre(s) ou section(s) à ne pas valider. Cette option permet:

- d'une part, d'indiquer au validateur de votre contenu que la partie, le chapitre ou la section ainsi marquée **n'est pas prêt(e) à être validé**. Le validateur peut toutefois, si vous le souhaitez, relire celle-ci et vous faire part de ses remarques éventuelles.

I. Contribuer au contenu

- De même, si le validateur publie votre contenu, la partie, chapitre ou section marquée **ne sera pas publiée** (et ne sera donc pas visible par les lecteurs). C'est la finalité première de cette fonctionnalité qui vous permet de publier tout ce qui est finalisé (c'est-à-dire corrigé et approuvé par le validateur) à l'exception de la partie marquée comme à ne pas valider.

Pour marquer une partie de votre contenu comme à ne pas valider, cliquez sur la partie, le chapitre ou la section désirée et cliquez sur "Marquer comme à ne pas valider." sous "Actions" dans le menu à gauche.

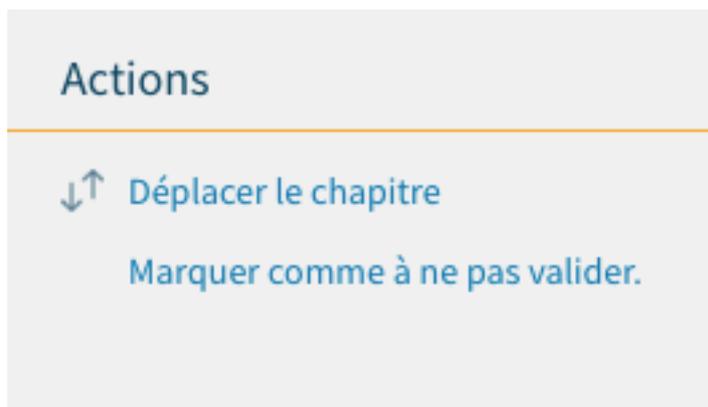


FIGURE I.4.1. – Lien "Marquer comme à ne pas valider".

Vous constaterez ensuite l'apparition d'un bandeau au dessus de l'introduction notifiant que cette partie n'est pas prête à la publication:



FIGURE I.4.2. – Notification que cette partie n'est pas prête à la publication.

Une fois que vous avez terminé de rédiger cette partie, il suffit de re-cliquer sur le lien (qui indique d'ailleurs "Marquer comme prêt à valider") et renvoyer votre contenu en validation (en indiquant au besoin que seule cette partie doit être relue si vous n'avez pas modifié toute partie précédemment validée et publiée) pour que cette partie soit publiée et mise à la disposition des lecteurs, une fois approuvée par le validateur.

I.4.5. Critères de validation

Dans un premier temps, il est nécessaire de rappeler que tous les contenus ne sont pas autorisés sur Zeste de Savoir. Nous aborderons ensuite les critères généraux dont tiennent compte les validateurs quand ils s'occupent de votre contenu.

I.4.5.1. Les contenus refusés

I.4.5.1.1. Les contenus plagiés

Les contenus entièrement ou partiellement plagiés sont systématiquement refusés. Nous rappelons que le plagiat est un délit. En cas de plagiat, l'auteur du plagiat recevra un avertissement. En cas de récidive, une sanction plus lourde pourra être appliquée.

I.4.5.1.2. Les contenus contraires aux conditions générales d'utilisation

Certains contenus sont refusés car leur sujet est clairement à visée illégale et [contraires aux conditions générales d'utilisation de Zeste de Savoir](#) ↗ .

Parmi ces sujets, on peut citer:

- l'intrusion malveillante dans un système informatique;
- le téléchargement d'applications piratées.



Attention, certains contenus peuvent osciller entre légalité et illégalité. Les validateurs y sont particulièrement attentifs. Citons, à titre d'exemple, un article sur le *jailbreak* ou un tutoriel Aircrack qui serait particulièrement maladroit dans sa forme (où il y a, par ailleurs, eu un cas de condamnation en justice). Le caractère tendancieux de ce genre de contenus amène à **la plus grande prudence** et un contenu pourrait se voir refusé si le validateur estime que l'auteur incite à une utilisation malveillante, si l'objet du contenu devient illégal par une évolution récente de la loi ou si l'un ou l'autre élément a fait l'objet d'une décision judiciaire.

I.4.5.1.3. Installation (et utilisation) de logiciels simples et trucs et astuces (TEA)

Les contenus présentant simplement l'installation de logiciels clients ou serveurs sont refusés. Par exemple, un tutoriel sur l'installation d'un éditeur de texte.

Il est de même fréquent de recevoir des contenus qui expliquent comment utiliser un logiciel et/ou une extension qui, de base, se révèle plutôt simple à prendre en main comme *AdBlock Plus* ou *Paint*, ou fournissent des astuces quant à l'utilisation d'un logiciel donné. Ce genre de tutoriel est refusé.

Nous pouvons désormais entrer dans le vif du sujet! 🍊

1.4.5.2. Les critères de validation

Voici désormais les différents points sur lesquels les validateurs insistent. Certains éléments, tel que la pédagogie, sont plus généraux en raison de la grande variété des contenus et de style des auteurs. Il s'agit néanmoins d'insister sur les éléments considérés comme essentiels.

1.4.5.2.1. Le fond

1.4.5.2.1.1. Introduction générale (et des différents chapitres, s'il y a lieu) L'introduction est l'un des aspects les plus importants de votre contenu. Une bonne introduction **doit donner envie de lire le contenu** (posez-vous la question: pourquoi le lecteur devrait lire ce contenu? Qu'est-ce qui le motiverait?) et donne, par ailleurs, plusieurs informations comme les prérequis nécessaires préalablement à la lecture du contenu, une explication du sujet et de l'angle abordé, le public cible, etc.

1.4.5.2.1.2. Exemples de bonne introduction Voici un exemple d'une bonne introduction générale:

Vous aimeriez créer une application pour bureau, mais vos compétences se limitent aux technologies du Web comme HTML5, CSS3 et JavaScript? Ça tombe bien, Electron est là! Electron vous permettra de créer des applications parfaitement intégrées à Windows, Linux ou Mac OS X simplement avec du HTML, du CSS et un peu de JavaScript. De nombreuses applications comme Atom, Visual Studio Code, ou encore le navigateur Brave sont basées sur Electron et permettent de créer rapidement de belles interfaces parfaitement intégrées au système d'exploitation, quel qu'il soit.



Prérequis nécessaires

Connaître un minimum HTML5, CSS3 et JavaScript.

Ne pas avoir peur d'utiliser la ligne de commande et savoir l'utiliser basiquement (ouverture, `cd` ...).

Disposer de Node.js, ou au moins de npm.

Prérequis optionnels

Connaître les APIs de Node.js.

Connaître JavaScript dans sa version ES6.

Objectifs

Découvrir Electron, ainsi que certaines APIs qui lui sont spécifiques.

Savoir utiliser `electron-packager` pour distribuer ces applications.

[Vos applications avec Electron - un tutoriel de Bat' ☞](#)

Comme vous le voyez, tous les éléments d'une bonne introduction générale sont présents:

- Elle doit donner envie de lire, motiver le lecteur;
- Elle doit être relativement courte: une introduction de 10 paragraphes redondants raterait sa cible, cela ne donne pas envie de lire;
- Elle introduit clairement le sujet abordé par le contenu;
- Les prérequis et objectifs éventuels sont indiqués.

I. Contribuer au contenu

L'introduction des chapitres compte aussi beaucoup, ne la négligez pas. Ici, il suffit d'introduire les notions abordées de manière succincte et de soulever l'importance des notions qui suivront. Soyez simples, mais efficaces. Ne développez pas les notions dans l'introduction du chapitre, c'est dans le corps de celui-ci qu'il sera nécessaire de le faire.

Exemple:

Il n'est pas dans ce chapitre question de régler la succession de votre grand-tante par alliance, mais de nous intéresser à l'extension de classes.

Imaginons que nous voulions définir une classe `Admin`, pour gérer des administrateurs, qui réutiliserait le même code que la classe `User`. Tout ce que nous savons faire actuellement c'est copier/coller le code de la classe `User` en changeant son nom pour `Admin`.

Nous allons maintenant voir comment faire ça de manière plus élégante, grâce à l'héritage. Nous étudierons de plus les relations entre classes ainsi créées.

Nous utiliserons donc la classe `User` suivante pour la suite de ce chapitre.

```
1 class User:
2     def __init__(self, id, name, password):
3         self.id = id
4         self.name = name
5         self._salt = crypt.mksalt()
6         self._password = self._crypt_pwd(password)
7
8     def _crypt_pwd(self, password):
9         return crypt.crypt(password, self._salt)
10
11    def check_pwd(self, password):
12        return self._password == self._crypt_pwd(password)
```

Extension et héritage - La programmation orientée objet en Python - un tutoriel d'entwanne ↗

1.4.5.2.1.3. Conclusion générale (et des différents chapitres, s'il y a lieu) Tout comme l'introduction, la conclusion importe beaucoup. Une bonne conclusion synthétise les grandes lignes du contenu et fournit, *si possible*, des pistes de réflexion pour approfondir la matière apprise (par exemple, des idées pour améliorer la charte graphique de votre site web, d'optimiser les performances de votre base de données, etc.). La conclusion doit comprendre des références pour aller plus loin lorsqu'elles existent (ce qui est pratiquement toujours le cas 🍊).

Exemple: [Énergie solaire: du panneau photovoltaïque au réseau électrique](#) ↗ .

Pour les conclusions de chapitres, il n'est pas inhabituel (et c'est même recommandé 🍊) d'annoncer succinctement l'objet abordé dans le chapitre suivant.

i

Il arrive très souvent que l'auteur remercie les membres qui l'ont aidé durant le processus de bêta, le validateur et les lecteurs d'une manière générale. Ce n'est pas obligatoire (mais



ça fait plaisir) et cela se fait habituellement dans l'introduction générale ou en conclusion de votre contenu. 😊

1.4.5.2.1.4. Pédagogie Il est très difficile de donner une ligne de conduite qui fonctionne tout le temps en ce qui concerne la pédagogie. Cependant, nous l'avons déjà vu mais il est primordial de le redire, selon le sujet abordé dans votre contenu, vous devez prêter attention à divers éléments: la pertinence des exemples, la fluidité de votre texte et l'évolution logique de votre contenu (plus une lecture est aisée et l'approfondissement du sujet logique, plus le lecteur sera à l'aise pour comprendre le sujet abordé ou l'enseignement du tutoriel), des illustrations lisibles et légendées, la présence de TP, etc.

Ce sont les éléments auxquels les validateurs font inéluctablement attention lors de la validation de votre contenu. Nous vous renvoyons à [ce qui a été dit précédemment sur la pédagogie](#) ↗ pour de plus amples conseils.

1.4.5.2.2. La forme

1.4.5.2.2.1. La rédaction Précisons d'emblée que votre contenu doit évidemment être rédigé en français. *Eh* oui, et même rédigé dans un français relativement acceptable, c'est-à-dire sans fautes d'orthographe. Evitez donc le langage SMS (et ses «dérivés»). Vous devez donc avoir une bonne orthographe (si ce n'est pas le cas, faites-vous relire par une autre personne et profitez de la bêta pour améliorer le plus possible votre texte **avant** de l'envoyer en validation)!



Il existe également nombre de logiciels qui favorisent la correction orthographique et typographique (pour un petit rappel typographique, vous pouvez lire [cet article](#) ↗ rédigé par [qwerty](#) ↗), voire qui comportent des dictionnaires. Les navigateurs disposent aussi de correcteurs. Citons, [Antidote](#) ↗ (payant) ou encore [Grammalecte](#) ↗ (gratuit). Il existe également des correcteurs en ligne, à la manière de [bonpatron.com](#).

Comme vu au début de [ce guide](#) ↗ , Zeste de Savoir utilise un langage de formatage de texte très proche du Markdown, auquel ont été ajoutés quelques extensions courantes. Ce langage est utilisé sur ZdS pour écrire les tutoriels, les articles, les messages de forums, les messages privés, etc.

Savoir l'utiliser est un impératif pour la rédaction et la publication de vos contenus.

1.4.5.2.2.2. Remarque concernant les images et leurs légendes N'hésitez pas à utiliser des images dans vos tutoriels: c'est le meilleur moyen pour rompre un peu le rythme et illustrer vos propos.

Le formatage markdown d'une image est le suivant:

```
1 ![Texte alternatif de l'image](url_vers_la_source)
```

I. Contribuer au contenu

Très souvent, l'auteur a tendance à confondre le **texte alternatif** de l'image (équivalent de l'attribut `alt` en HTML) avec la **légende**.



Dans tous les cas, le texte alternatif **doit** être renseigné. Il sert à apporter la même information que l'image si celle-ci ne peut être chargée ou bien ne peut être vue (notamment pour les synthétiseurs vocaux pour les non-voyants).

Exemple:

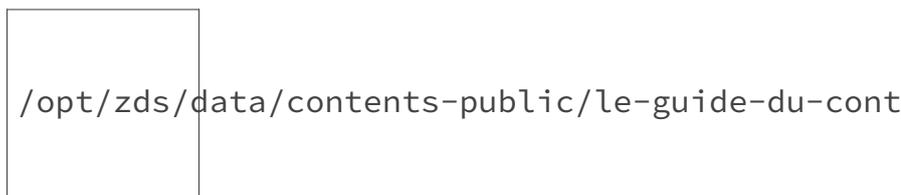


FIGURE I.4.3. – hiéroglyphes dessinés sur un papyrus

Mais ce n'est toutefois pas une légende et de ce fait, il n'est pas possible d'y ajouter un lien vers une autre source.

Il est possible d'utiliser une légende, en utilisant le mot-clé `Figure:`, de la même façon que pour les légendes de tableaux (`Table:`) ou blocs de code (`Code:`):

```
1 ![hiéroglyphes dessinés sur un papyrus](http://upload.wikimedia.or  
g/wikipedia/commons/9/9d/Papyrus_Ani_curs_hiero.jpg)  
2 Figure: Cette illustration représente des hiéroglyphes dessinés  
sur un papyrus. Et vous pouvez dès lors utiliser des  
[liens](exemple.com) !
```

Résultat:

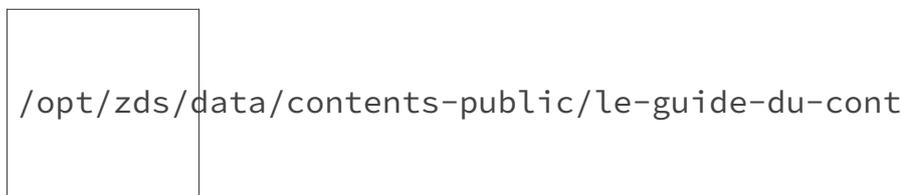


FIGURE I.4.4. – Cette illustration représente des hiéroglyphes dessinés sur un papyrus. Et vous pouvez dès lors utiliser des [liens](#) !



Vous devez héberger vos images sur Zeste de Savoir, c'est impératif. Comme ça, elles resteront toujours présentes au côté de votre contenu (et pour rappel, une galerie est automatiquement créée pour chaque contenu afin d'y héberger vos images).

1.4.5.2.2.3. Qualité du code Les extraits de code et script **doivent** être testés, bien commentés, structurés et indentés. Attention toutefois, trop de commentaires tue les commentaires! Si vous mettez des commentaires, mettez le strict nécessaire, sinon la lisibilité du code ne sera pas optimale. Nous y sommes très attentifs.

1.4.5.2.2.4. Exemple de code

```
1 def attribut_optimal(self, ID3=True):
2     """
3     retourne un str avec le nom de l'attribut à tester
4     """
5     max, ret = float("-inf"), ""
6     #pour chaque attribut
7     for attribut in self.liste_attributs:
8         if ID3:
9             gain = self.gain_entropie(attribut)
10        else:
11            gain = self.ratio_gain(attribut)
12            #si le gain d'entropie est le plus grande
13            if gain >= max:
14                #on le garde en mémoire
15                max, ret = gain, attribut
16            #et on le retourne
17        return ret
```

Listing 1 – Exemple tiré de [ce tutoriel](#) de Bermudes.



Pour rappel, vous pouvez (et il est souhaitable de le faire) mettre en évidence des lignes de code pour appuyer votre explication. N'hésitez pas à consulter l'aide markdown sur ce [point](#).

Conclusion

Au terme de ce chapitre, vous en savez désormais plus quant aux retours et aux phases de bêta et de validation.

Nous allons maintenant voir comment faire un retour, ce qui peut aussi vous aider à développer votre œil critique si vous êtes rédacteur.

I.5. Aider à la correction des contenus

Introduction

Écrire des contenus (tutoriels ou articles) demande des connaissances, mais surtout beaucoup de temps. Si l'un des deux vous manque, vous pouvez quand même aider à l'amélioration des contenus de Zeste de Savoir. Il existe en effet de multiples manières de participer, en fonction de vos capacités et du temps dont vous disposez.

À travers ce chapitre, nous allons découvrir les différentes options (de signaler une erreur d'orthographe à faire des remarques sur un contenu en bêta) qui s'offrent à vous, classées par ordre de difficulté.

I.5.1. Signaler une erreur d'orthographe

Sur Zeste de Savoir, on aime les contenus bien écrits. Si au cours de la lecture d'un contenu déjà publié vous décelez une erreur d'orthographe, signalez-la pour qu'elle soit corrigée au plus vite.

Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur le bouton dédié tout en bas du contenu.



Ce bouton n'est accessible qu'aux membres *inscrits*!



 Signaler une faute dans ce tutoriel



 Signaler une faute dans cet article

FIGURE I.5.1. – Vous retrouverez ces boutons à la toute fin d'un contenu, après sa conclusion.

Un clic sur le bouton fera apparaître une boîte de dialogue (voir ci-dessous), dans laquelle vous pourrez décrire brièvement l'erreur et cliquer sur «Envoyer» pour transmettre directement votre message à l'auteur. Vous avez même la possibilité d'écrire un message privé (MP) si vous manquez de place.



Signaler une faute dans ce tutoriel

Expliquez la faute

Pas assez de place ? [Envoyez un MP à l'auteur !](#)

Annuler Envoyer

FIGURE I.5.2. – Dialogue pour signaler une faute dans un contenu (ici un tutoriel).

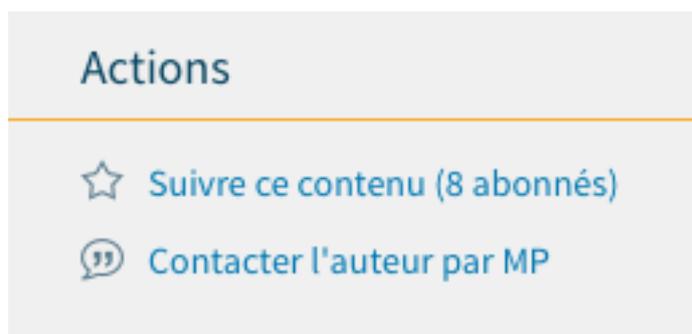
I.5.2. Proposer une amélioration à un contenu

Au cours de la lecture d'un contenu, vous pouvez avoir une idée pour améliorer celui-ci. Par exemple, une phrase pourrait être reformulée pour être plus claire, une ambiguïté pourrait être levée, un schéma amélioré.

Si tel est le cas, n'hésitez pas à contacter l'auteur. Même si le contenu n'a pas été mis à jour depuis longtemps, ou si vous pensez que votre remarque est bête, l'auteur sera sûrement intéressé par votre proposition ou vous expliquera pourquoi il pense qu'elle n'est pas adéquate.

Pour contacter l'auteur, deux solutions s'offrent à vous :

- envoyer un message privé,
- écrire un commentaire sur le contenu.



Actions

☆ Suivre ce contenu (8 abonnés)

💬 Contacter l'auteur par MP

I. Contribuer au contenu

FIGURE I.5.3. – Pour contacter le ou les auteurs, ça se passe via le menu «Actions».

Envoyer un message privé est la solution la plus discrète. Votre message parvient directement à l’auteur (ou aux auteurs si vous les intégrez tous à la conversation), et lui seul peut y accéder. Vous êtes également sûr que le message lui sera notifié. Cette solution est adaptée si vous pensez que seul l’auteur peut répondre à votre interrogation, que votre remarque devrait être confidentielle (un schéma vous rend confus parce que vous êtes daltonien, par exemple) ou que votre remarque sera vite obsolète en cas de mise à jour du contenu.



FIGURE I.5.4. – Exemple d’échanges en commentaire d’un tutoriel.

Écrire un commentaire permet de rendre votre remarque visible aux yeux de tous. Normalement, l’auteur est notifié qu’un commentaire a été posté sur un de ces contenus, mais il peut en décider autrement. Cette solution est particulièrement adaptée si vous pensez que votre remarque est sujette à débat ou peut intéresser les autres lecteurs du contenu. Par exemple, si un point vous semble peu clair, c’est sûrement le cas pour d’autres lecteurs. Le risque avec un commentaire est qu’il devienne obsolète après une mise à jour du contenu.

I.5.3. Proposer son aide à un auteur

Si vous ne vous sentez pas d’attaque pour prendre en charge la rédaction d’un contenu, pourquoi ne pas aider de manière plus rapprochée un auteur ?

De nombreux auteurs cherchent de l’aide pour leurs contenus ; la liste des contenus concernés est disponible sur la page [Aider les auteurs](#) [↗](#). Cette page permet de trier les demandes d’aide des auteurs selon différents critères.

Vous pouvez trier par type de contenu (article ou tutoriel), mais surtout par besoin des auteurs.



FIGURE I.5.5. – Les différents besoins des auteurs.

Il existe quatre types de besoin :

- recherche de rédacteur, c'est-à-dire un auteur qui recherche un co-auteur ;
- recherche de correcteur, pour corriger l'orthographe et la grammaire ;
- recherche d'illustrateur, pour aider à faire des schémas ou des images, par exemple ;
- recherche de repreneur, c'est-à-dire d'un remplaçant pour faire évoluer le contenu.

Le dernier est un cas un peu particulier et nous allons décrire seulement les trois premiers.

Si vous pensez avoir suffisamment de temps et les compétences nécessaires, se proposer comme rédacteur est une bonne solution. Vous pouvez mettre la main à la pâte avec l'avantage de répartir la charge de travail entre les différents co-auteurs, mais aussi d'entretenir votre motivation grâce à l'émulation avec les autres.

Si vous êtes un as de l'orthographe (ou que vous possédez un correcteur orthographique évolué, comme Antidote), alors vous pouvez vous proposer comme correcteur ! L'idéal est de connaître un peu le sujet qui est traité, afin de faciliter éventuellement la compréhension du jargon, mais ce n'est pas un point bloquant.

Si vous vous y connaissez en illustration, alors les nombreux auteurs peu adroits avec les logiciels de graphisme vous seront reconnaissants. Par ailleurs, c'est une tâche qui prend un temps non-négligeable quand elle doit être exécutée en parallèle de la rédaction. Pour donner un coup de fouet à la qualité d'un tutoriel, rien de mieux qu'un bon coup de main pour l'illustration.

I.5.4. Faire des remarques sur un contenu en bêta

Lorsqu'un auteur rend disponible son contenu sur la bêta, c'est qu'il souhaite avoir des retours du maximum de personnes. Les retours obtenus ont en général une grande valeur ajoutée pour l'auteur, et prennent un temps raisonnable pour le relecteur. Cependant, en fonction de l'avancement de l'écriture, certains types de retours sont plus pertinents que d'autres.

Certains contenus ne sont qu'une idée ou une ébauche de plan. D'autres ont déjà un plan bien avancé, et la rédaction proprement dite vient de commencer. D'autres encore sont déjà presque entièrement rédigés, voire en phase de finalisation. À chacune de ces phases, l'auteur tirera surtout partie d'un certain type de retour.

- Lors de la phase d'ébauche, l'auteur souhaitera plus un retour sur la structure générale et l'enchaînement des idées. Il cherchera aussi peut-être à préciser le public cible pour son contenu.

I. Contribuer au contenu

- Lors de la phase de rédaction, l’auteur cherchera plus des corrections sur le fond, par exemple la correction d’erreurs factuelles.
- Lors de la phase de finalisation, l’auteur tirera pleinement partie des remarques sur la forme: style, orthographe, typographie, etc.

Ainsi, lorsque vous souhaitez relire un contenu, posez-vous la question de l’avancement du contenu pour que vos remarques puissent être exploitées au mieux. Cela évitera que vos remarques deviennent obsolètes, que l’auteur les oublie, ou que l’auteur passe trop de temps à vous expliquer que certains passages seront de toute façon supprimés. C’est un gain d’efficacité pour tous! Voyons plus en détails les conseils essentiels pour être un meilleur relecteur au cours de ces différentes phases d’avancement.

I.5.4.1. Phase d’ébauche

En général, l’auteur a toujours un parti pris lorsqu’il se lance dans un tutoriel. Il veut utiliser une certaine pédagogie, voir les choses sous un certain angle, par exemple. Il est essentiel de respecter ce choix, à moins bien sûr, que ce soit une extrême mauvaise idée. La phase d’ébauche est le seul moment où ces choix peuvent éventuellement être discutés.

En phase d’ébauche, il est également intéressant de commenter l’enchaînement des parties, ou le champ balayé par le tutoriel. Parfois, les auteurs ne se rendent pas compte que leurs parties ou chapitres sont mal ordonnés. Les relecteurs sont là pour donner leur avis, et peuvent par exemple conseiller d’organiser différemment l’exposition des concepts ou de retarder l’introduction de telle difficulté, par exemple.

I.5.4.2. Phase de rédaction

En phase de rédaction, il est utile de commenter sur des erreurs factuelles, ou des approximations dommageables pour la qualité du contenu. Pour l’auteur, il est aisé de passer à côté d’une phrase si mal arrangée qu’elle convoie l’inverse du message souhaité, ou d’une explication tellement simplifiée qu’elle en devient fautive.

C’est aussi la phase où les commentaires sur l’enchaînement des paragraphes au sein des différents chapitres seront les plus efficaces. Parfois, l’articulation des différentes idées n’est pas très claire, ou deux concepts devraient être échangés, par exemple.

Cette phase peut aussi recevoir les premiers commentaires sur le style. Si le style est trop lourd, avec de trop nombreuses digressions ou des blagues vraiment très maladroites, par exemple, alors c’est un bon moment pour le signaler.

I.5.4.3. Phase de finalisation

Commenter les détails de forme n’est utile que lorsque le fond est définitivement fixé ou presque, c’est-à-dire pendant la phase de finalisation. Pour savoir si on a atteint cette étape, c’est très simple: soit l’auteur l’indique, soit les modifications qu’il apporte à son contenu sont de plus en plus mineures. Dans le doute, il suffit de demander à l’auteur pour être sûr de ne pas travailler pour rien.

La correction de la forme comprend plusieurs niveaux, ici classés du plus haut vers le plus bas niveau:

- la correction stylistique,
- la correction grammaticale,
- la correction orthographique,

I. Contribuer au contenu

— la correction typographique.

La correction stylistique concerne la construction des phrases et l'enchaînement des idées au sein d'un paragraphe. Chaque auteur a son propre style, qui peut être plus ou moins direct ou plus complexe. Il faut en général respecter cela, parce que chacun a sa manière de faire, et qu'il n'y a pas de manière qui serait totalement supérieure aux autres. Cependant, une tournure peut vraiment être lourde ou peu claire, et l'auteur appréciera certainement qu'on le lui indique, pour améliorer la compréhension ou la fluidité de son propos.

La correction grammaticale concerne les règles d'accord et de conjugaison, et la construction correcte des phrases. La correction automatique pour ce genre d'erreurs n'est pas très développée, et un correcteur humain est souvent indispensable. En plus, à force de passer et repasser sur leurs textes, les auteurs ne voient plus rien et ont vraiment besoin d'une aide extérieure.

Les deux derniers niveaux correspondent à l'usage correct de l'orthographe et de la typographie, c'est-à-dire écrire correctement le français et respecter les conventions de son écriture en caractères d'imprimerie (sur ordinateur par exemple). Les conventions sont assez variables, même au sein de la francophonie, il est donc impossible d'obtenir quelque chose de parfait. Par contre, suivre les principales règles permet d'améliorer grandement la lisibilité du texte, et Zeste de Savoir n'exige pas des auteurs qu'ils utilisent une typographie rigoriste. Les outils de correction automatique sont d'une grande aide pour corriger l'orthographe et la typographie; ils devraient être utilisés systématiquement. On peut citer comme exemple les correcteurs de LibreOffice et Microsoft Word, les extensions LanguageTools ou Grammalecte, ou encore les logiciels les plus avancés comme Antidote.

I.5.4.4. Le mot de la fin

Lors de vos commentaires, restez concentrés sur le contenu du texte. Ce n'est pas parce que l'auteur a fait une erreur grossière qu'il est un benêt ou un imbécile. Signalez simplement son erreur et s'il se trompe beaucoup, ce n'est pas grave, rien n'est écrit dans le marbre, et tout peut-être corrigé. Bref, restez courtois, et dites-vous que tant qu'un contenu n'est pas publié, les erreurs qu'il contient sont justement là pour être corrigées.

Conclusion

Comme vous avez pu le constater, il existe plusieurs façons d'aider à la correction des contenus (tutoriels ou articles) que ceux-ci soient en cours de rédaction ou publiés.

Mais les tutoriels et les articles ne sont pas la seule manière de participer. Il y a aussi les forums et c'est ce que nous allons voir sans plus tarder!

I.6. Participer aux forums

Introduction

Jusqu'à présent, nous avons parlé essentiellement des contenus sur ZdS, mais il ne faut pas oublier qu'il est aussi possible de participer via les forums.

I.6.1. Aider sur les forums

Pour commencer, une bonne partie des forums, libellée «Savoirs» est dédiée à l'entraide. Dans celle-ci, les membres peuvent venir demander de l'aide ou encore poser des questions à la communauté, et cette dernière peut leur répondre. De plus, il est aussi possible d'y créer des sujets destinés à aider les autres.

I.6.1.1. Pourquoi aider ?



Mais pourquoi aider? Pour la gloire? Pour la postérité?

Certes... mais pas que! 🍊

Outre le fait de faire quelque chose d'utile, aider vous permettra de vérifier voire d'étendre vos connaissances, ainsi que d'échanger avec les autres. C'est un moyen comme un autre d'apprendre et de transmettre.

I.6.1.2. De quelle manière aider ?

Selon vos compétences et vos envies, surveillez donc les sous-forums «Programmation», «Site Web», «Multimédia et Jeux vidéo», «Systèmes et Matériels», «Sciences» et «Les autres savoirs», ou encore la page d'accueil de ZdS sur laquelle sont affichés les six derniers sujets créés. Par ailleurs, sachez qu'il est possible de suivre des forums via le menu «Actions», comme l'illustre l'image ci-dessous, ce qui vous permettra d'être notifié des nouveaux sujets.

I. Contribuer au contenu



FIGURE I.6.1. – Suivre un forum en particulier.

En plus de la catégorie de forum dans laquelle se trouve le sujet, les *tags* associés et le titre peuvent vous renseigner davantage sur les besoins de l’auteur.

I.6.1.2.1. Répondre à un sujet

Une fois un sujet sélectionné, lisez-en le contenu et cherchez à comprendre le problème. S’il manque des informations pour le résoudre (code du programme pour un problème de programmation par exemple), indiquez-le à l’auteur. Sinon, proposez lui la solution que vous jugez adéquate de manière claire. Si vous avez des remarques (noms de variable peu explicites par exemple) ou des conseils à apporter en même temps, n’hésitez pas à lui en faire part. Si des réponses ont déjà été apportées, vous pouvez indiquer si vous les trouvez utiles ou non à l’aide des pouces (vert pour utile, rouge pour inutile), et expliciter davantage votre désaccord avec un message en cas de besoin.

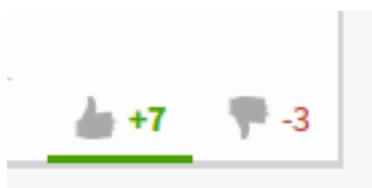


FIGURE I.6.2. – Les pouces vert et rouge.

I.6.1.2.2. Créer un sujet

Comme nous l’avons dit, il est aussi possible de créer un sujet destiné à aider les autres. Le but est de faire un sujet thématique, où le membre intéressé pourra trouver son bonheur. Par exemple, il est possible de regrouper les questions les plus posées dans une **FAQ** telle que celle autour du [PHP](#) [↗](#). De plus, il est aussi possible de mettre à disposition des ressources d’apprentissage telle que la [banque de liens](#) [↗](#) pour la programmation. Ou encore, de lister des outils tel que le fait le [listing des moteurs de jeux](#) [↗](#). Notez que ces sujets doivent prendre en compte les retours de la communauté et être mis à jour plus ou moins régulièrement pour être utiles. S’ils sont pertinents, ils pourront être épinglés. En somme, vous pouvez aider en répondant à des sujets ou en en créant.

I.6.2. Suggérer des idées

Les forums sont aussi faits pour proposer des idées.

I. Contribuer au contenu

En effet, ZdS étant totalement ouvert, c'est sa communauté qui discute et qui décide que ce soit des problèmes à corriger, d'améliorations possibles ou encore des directions à prendre. Ainsi, que vous ayez une idée de fonctionnalité, de tutoriel ou encore de projet, n'hésitez pas à la partager sur les forums.

I.6.2.1. Idées pour améliorer la plate-forme

Tout d'abord, il est possible de contribuer à l'évolution de la plate-forme, en remontant des problèmes ou en proposant des améliorations.

I.6.2.1.1. Remonter un problème

Si vous avez remarqué un bogue, vous pouvez en faire part dans la partie «[Bugs et Suggestions](#) ». Pour de petits détails liés au rendu (erreur d'orthographe, mauvais placement d'un bouton, etc.), il existe même un [sujet spécifique](#) ! Pensez à expliquer comment reproduire le bogue, voire à illustrer le problème avec une impression d'image si possible.

I.6.2.1.2. Proposer une amélioration

Si vous avez une suggestion peu conséquente ou qui a besoin d'être réfléchie, vous pouvez en faire part au [même endroit](#) que pour les *bugs*.

I.6.2.2. Idées de contenus

Ensuite, en naviguant sur le site, vous pouvez trouver qu'il serait intéressant que ZdS ait un contenu sur tel sujet, mais sans vous sentir apte à le rédiger. Dans ce cas, vous pouvez partager votre idée et si un auteur le souhaite, il pourra rédiger un tel contenu. Le sujet de [requêtes de tutoriels](#) a justement été créé dans le but de proposer des idées de tutoriels. Il y a aussi des sujets plus spécifiques, comme [celui](#) autour des contenus concernant Python par exemple.

I.6.2.3. Idées de projets

Enfin, d'autres initiatives peuvent venir enrichir ZdS, en créant de la dynamique ou en promouvant la plate-forme. Nous pouvons citer les «[Défis de Clem](#) » aujourd'hui en pause qui proposaient de résoudre des défis, ou encore «[Des goodies pour Zeste de Savoir](#) » qui a récemment donné naissance à des *stickers*.

Encore une fois, n'hésitez pas à faire part de vos propositions, car c'est en partie grâce à elles que ZdS grandit.

I.6.3. Organiser des projets

Pour finir, les forums permettent aussi d'organiser des projets.

Comme nous allons le voir, le mieux est de procéder par étapes afin de mettre en œuvre une solution satisfaisante. À travers cette section, nous prendrons l'exemple des *Concentrés de Savoir* (une initiative destinée à créer du contenu autour d'un thème commun).

I.6.3.1. Réfléchir au projet

Premièrement, avoir l'idée d'un projet ne suffit pas. Il convient d'explorer et de définir celui-ci avant de continuer, car si son but ou son fonctionnement ne sont pas clairs, le résultat sera mauvais.

Ainsi, n'hésitez pas à proposer vos idées comme nous l'avons vu précédemment ou à intervenir sur de tels sujets, afin qu'il y ait une réflexion communautaire. Lorsque vous intervenez, veillez à vous expliquer au mieux, histoire que les autres puissent vous comprendre et rebondir sur vos propos.

La réflexion commune permettra de réfléchir au sens et au fonctionnement du projet efficacement.

Par exemple, les *Concentrés de Savoir* sont nés de réflexions pour pallier le [manque de contenus](#) sur la plate-forme.

I.6.3.2. Le mettre en place

Penser aux détails, ça va bien un moment, mais si on ne teste pas ce que ça donne en pratique, c'est inutile. Ainsi, lorsque le projet est suffisamment approuvé et défini, il est alors conseillé de le mettre en route.

Là encore, mieux le projet sera présenté et encadré, mieux ce sera. De cette manière, il sera plus facile pour la communauté de s'y impliquer.

Voici la [première édition](#) des *Concentrés de Savoir* par exemple.

I.6.3.3. En tirer des conclusions

Lorsqu'un projet est lancé, les membres peuvent se rendre compte de ce qui est bien et de ce qui pourrait être amélioré. Ils peuvent alors partager leur retours sur leur expérimentation.

Dans l'optique d'améliorer le fonctionnement du projet ou de ceux futurs, il faut en tirer des conclusions qui permettront de faire mieux la prochaine fois.

Avant de lancer la troisième édition des *Concentrés de Savoir*, il y a eu une [réflexion](#) qui a abouti à plusieurs pistes pour le [lancement](#).

Comme vous pouvez le constater, l'initiateur et le sujet ne sont pas forcément les mêmes au cours de ces différentes étapes, chaque membre pouvant intervenir.

Conclusion

Au terme de ce chapitre, vous connaissez désormais les principales manières de participer via les forums.

Conclusion

Voilà, vous savez désormais tout ce dont vous avez besoin pour contribuer au contenu! Si cela ne vous botte pas trop pour le moment ou si vous cherchez un autre moyen de participer à la plate-forme, vous pouvez aussi participer au développement du site!

Deuxième partie

Rejoindre l'association

Introduction

Dans cette courte partie, nous allons présenter la structure légale du site et fournir quelques renseignements utiles à tout lecteur désireux de donner un coup de pouce!

II.1. Présentation de l'association

Zeste de Savoir est une association loi 1901 (association à but non lucratif) et joue le rôle de structure légale du site zestedesavoir.com [↗](#), dont le but est de promouvoir le partage de connaissances à travers des ressources pédagogiques gratuites et de préférence sous licence libre. [Parue au Journal officiel le 19 avril 2014](#) [↗](#), l'association a tenu sa première assemblée générale le 15 mars 2014, au cours de laquelle ont été élus le bureau et le conseil d'administration en présence des quatorze membres fondateurs.

Ces membres fondateurs sont tous des anciens membres très actifs du feu Site du Zéro, un site de diffusion de connaissances et d'entraide. À la suite du changement de politique de ce dernier, ils ont décidé de recréer une plateforme sur laquelle ils pourraient à nouveau s'entraider et partager convenablement leurs connaissances et surtout retrouver l'esprit communautaire qu'ils aimaient tant.

Voilà l'histoire de Zeste de Savoir.

II.1.1. L'association et le site

Adhérer à l'association ne vous apporte rien sur le site. L'adhésion n'est là que pour soutenir le projet, et ne donne droit à aucun pouvoir ou badge supplémentaire. Elle ne donne même pas accès à un forum secret, puisque le forum de l'association (et donc l'ensemble des discussions) est public!

De même, toutes les fonctionnalités du site sont disponibles à tous: aucune n'est conditionnée à l'adhésion à l'association.

Notez que vous devez être inscrit pour pouvoir adhérer.

Les documents officiels et publics de l'association (statuts, règlement intérieur, etc.) sont disponibles sur le [dépôt Git dédié](#) [↗](#). Vous pouvez même en proposer l'amélioration en soumettant des *pull requests* (l'acceptation ou le refus définitif se fera lors de l'Assemblée Générale).

II.2. Comment la rejoindre ?

Adhérer à l'association Zeste de Savoir permet de nous soutenir de manière concrète et d'officialiser votre engagement.

D'autre part, le financement des activités de l'association, dont bien sûr le site, est intégralement assuré par les cotisations des membres: adhérer vous permet ainsi d'assurer la pérennité du site. La cotisation est de 25 € (le montant est révisé tous les ans durant les assemblées générales). Si pour une raison quelconque vous ne pouvez pas payer cette cotisation, faites-en nous part, nous pouvons accorder des dérogations exceptionnelles.

Vous pouvez joindre l'association par courriel via zestedesavoir@gmail.com .

i

Le formulaire d'inscription à l'association est disponible sur [cette page](#)  (ou via «Adhérer» dans les liens en base de page.¹)

Notez que l'adhésion est subordonnée au paiement de cette cotisation.

1. Vous devez être inscrits et connectés sur le site pour accéder à cette page.

Troisième partie

Annexes

III.1. Système de classement de la Bibliothèque sur Zeste de Savoir

Introduction

Dans ce chapitre, nous allons aborder le système de classement des contenus sur Zeste de Savoir 

III.1.1. Classification de la Bibliothèque sur Zeste de Savoir

La classification sur Zeste de Savoir est réalisée par deux mécanismes globalement indépendants: les catégories et les tags.

III.1.1.1. Catégories

Les catégories forment un classement de premier niveau ayant les rôles suivant:

- montrer les grandes thématiques traitées dans la Bibliothèque,
- offrir un moyen d'explorer la Bibliothèque de façon grossière.

Pour remplir ce rôle efficacement les catégories doivent:

- rester peu nombreuses,
- être de tailles comparables.

«Rester peu nombreuses» signifie que le nombre de catégories ne devrait pas excéder deux ou trois dizaines. Actuellement, il existe quatre groupes comprenant chacun entre 4 et 7 catégories.

«Être de tailles comparables» signifie en particulier qu'il faut éviter les catégories géantes et les catégories vides.

III.1.1.2. Tags

Les tags constituent un classement plus fin et indépendant des catégories ayant les rôles suivant:

- identifier les thématiques principales d'un contenu (de manière plus fine que les catégories),
- grouper les contenus partageant des thématiques,
- explorer la bibliothèque plus finement.

Un tag désigne une thématique particulière, que soit une technologie, un outil, une discipline, un mouvement philosophique, etc. Ce n'est pas un mot-clé pour la recherche.

III.1.2. Choix des catégories et des tags

Ces règles sont à l'intention des auteurs et validateurs pour choisir les catégories et les tags de leurs contenus.

III.1.2.1. Catégories

La norme pour les contenus est d'être assigné à une seule catégorie. Pour les contenus au croisement de deux catégories, il peut être nécessaire d'avoir deux catégories. Un contenu appartenant à trois catégories ou plus devrait être exceptionnel.

Exemples:

- Une seule catégorie: [Les identificateurs en langage C ↗](#) , clairement de la programmation.
- Deux catégories: [Embryogenèse et effets mécaniques ↗](#) , à la frontière entre biologie et physique.
- Trois catégories: [Simulez des systèmes physiques avec la méthode d'Euler ↗](#) , à la frontière de l'algorithmique, de la physique et des mathématiques.

III.1.2.2. Tags

Les tags doivent être choisis en nombre limité (cinq ou moins).

Idéalement, ils doivent couvrir:

- un thème général,
- un champ plus précis,
- un concept distinctif et important pour le contenu (technologie, auteur, région géographique, discipline précise ...),
- éventuellement une série (C'est tout une histoire, récap' communautaire, brève).

Exemples:

- C'est toute une histoire: la cryptographie
 - thèmes généraux: mathématiques et histoire
 - champ plus précis: algorithmique
 - concept distinctif et important dans le contenu: cryptologie (manquant mais pourrait être ajouté)
 - série: c'est toute une histoire

Tous contenus devraient être tagués avec un minimum de deux tags, dans l'idéal.

III.1.3. Gestion des catégories et des tags

III.1.3.1. Gestion des catégories

Il n'est pas possible de créer des catégories à la volée, par principe.

Cependant, les catégories peuvent être revues si nécessaire, comme cela a été fait par le passé, sur la base d'une concertation.

III.1.3.2. Gestion des tags

Les tags doivent avoir une orthographe correcte et être en français sauf usage contraire.

Exemple:

- OK: électronique/ NOK: electronique
- OK: responsive design / NOK: design web adaptatif

Les tags désignant la même chose doivent être fusionnés.

Exemple:

- OK: graphisme 3d
- NOK: graphisme 3d, 3d, 3D, 3d graphics

III. Annexes

Des tags différents doivent être choisis en cas d'ambiguïté, quitte à être plus longs.

Exemple:

- OK: musique jazz, IBM jazz
- NOK: jazz

Les tags trop spécifiques devraient être évités. Ce critère est assez subjectif, et concerne les tags dont on pense avec force qu'ils ne regrouperont à l'horizon prévisible qu'un seul contenu.

Exemple: for honor. Jeu vidéo particulier, ZdS pas focalisé dessus. Probablement supprimable.

III.2. J'ai du mal à trouver une idée et un plan

Introduction

Trouver une idée et formaliser un plan peut parfois être difficile. Dans ce chapitre, nous allons aborder une piste de réflexion pour vous aider—nous l'espérons—à franchir cet odieux obstacle qui empêche Clémentine de partager le fruit de votre savoir au monde entier! 🍊

III.2.1. Techniques de brainstorming

Le brainstorming ou «remue-méninge» en français est une technique (ou plus exactement, un *ensemble* de techniques) utilisée pour trouver un maximum d'idées nouvelles sur un thème donné. Il peut s'agir tant de trouver des idées que des solutions à des problèmes auxquels on fait face. Evidemment, dans notre cas, ce sont les idées qui nous intéressent.

Le brainstorming consiste habituellement à réunir un groupe de collaborateurs afin qu'ils produisent collectivement des idées. Il existe plusieurs techniques:

- Chaque participant émet à tour de rôle une idée qui lui vient à l'esprit;
- Le brainstorming inversé: au lieu d'émettre des idées d'un sujet que vous souhaitez abordé, émettez des idées de contenus qui ne vous intéressent pas. L'idée est de procéder par élimination et cela peut être une solution simple pour affiner la ou les idée(s) qui vous intéresse(nt) vraiment;
- Le brainstorming par le jeu: être quelqu'un d'autre (proposer aux participants de se mettre dans la peau d'un lecteur par exemple), des associations de mots, etc.
- On peut également procéder par combinaison: on décompose le sujet de la recherche en deux, par exemple, un tutoriel sur une méthode de développement et son utilisation pratique via un projet;
- Etc.

Plusieurs techniques peuvent évidemment être successivement utilisées lors d'un même brainstorming. Et les quelques exemples ci-dessus peuvent s'appliquer pour une personne seule. Une personne seule peut tout-à-fait se remuer les méninges efficacement.

En général, on utilise des *mind map* (ou «carte mentale», «carte cognitive» en français) pour poser facilement les idées sur le papier ou numériquement. Mais libre à vous d'utiliser ce qui vous semble le plus efficace (pour certaines personnes, une feuille et un crayon en écrivant plusieurs idées, fonctionne très bien). Mais pour vous montrer ce que ça peut donner, voici un exemple réel du tutoriel *Game Design* en cours de rédaction par @Arius:

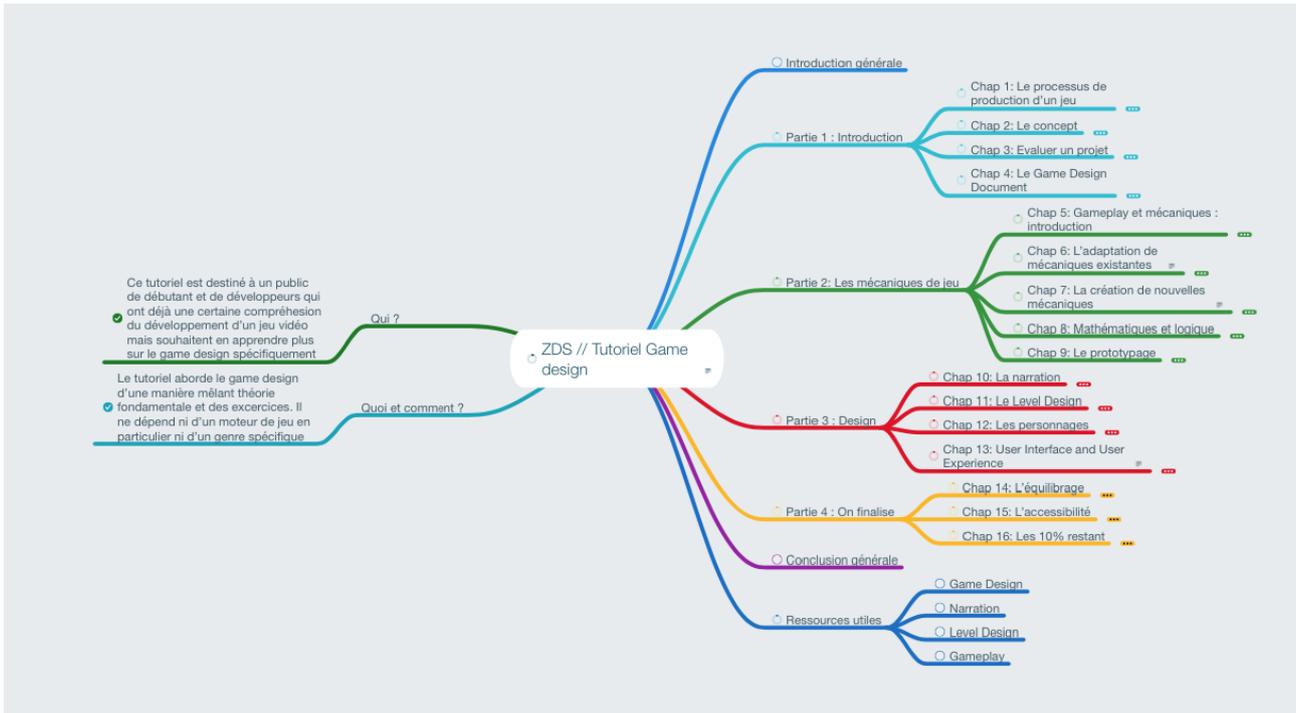


FIGURE III.2.1. – Exemple de *mind map*.

Ainsi, le Mind Mapping est une cartographie visuelle des idées (et plus généralement d’informations) sous forme de schéma. Elle contient un sujet central, des sujets principaux et secondaires, des relations ou branches. Les idées s’organisent tant de manière hiérarchique qu’associative (des liens entre branches) grâce à des codes visuels. Le fait de pouvoir visualiser les idées et informations, comment elles s’imbriquent aident grandement tant pour **trouver** une idée de contenu que pour **préparer** ce dernier.

Il existe plusieurs outils (tant en ligne que des logiciels) pour réaliser des cartes cognitives: mindmup.com (directement connecté à Google Drive), mindmeister.com, MindNode, XMind, Framindmap,.. Le choix ne manque pas. 🍊

III.2.2. Préparer son contenu : se poser les bonnes questions

Tout d’abord, il vous faut trouver une idée de sujet. Vous pouvez bien entendu utiliser les exemples cités précédemment, en vous plaçant, par exemple, à la place de votre lecteur, en demandant à des débutants quel sujet—dans votre sphère de compétence—les intéresserait (exemple: vous êtes physicien, peut-être que certains membres sur Zeste de Savoir (et/ou autre communauté que vous fréquentez), des proches,... émettent le souhait de lire un contenu d’astrophysique, un article sur la recherche d’exoplanètes, etc.). Ou tout simplement, à l’ancienne, en notant les idées qui vous passent par la tête.

Essayez d’avoir au moins 3 idées différentes, d’un mot à trois mots: ”Astrophysique”, ”Théorie des réseaux”, ”Physique nucléaire”. C’est votre thème (dans votre carte mentale, il s’agira de vos **noeuds principaux** (le nom peut varier selon les outils)), il s’agira ensuite d’affiner ces derniers.

La deuxième chose à faire fut déjà abordée brièvement dans le [chapitre sur la rédaction](#) [↗](#), il s’agit de définir le niveau technique de votre contenu, ainsi que d’autres points importants.



Souvent, on a tendance à tenter d'identifier immédiatement les sujets. Cela se révèle parfois problématique lorsque l'on ne sait pas exactement ce que l'on recherche. Il faut donc affiner le thème en déterminant—notamment—le public cible.

Pour chacune de vos idées/thèmes, vous allez définir (il s'agira ici de vos noeuds secondaires):

- Le **public cible** (Qui?): désirez-vous apprendre ou informer des néophytes sur un *sujet* du thème choisi;
- Ensuite, vous allez indiquer des **idées de sujets** (en lien avec le thème) (Quoi?). Notez simplement des idées de sujet mais ne les affinez pas plus;
- Il vous faut désormais identifier **comment** vous comptez aborder ces sujets. Avez-vous des rappels de notions à faire (ici, l'importance d'avoir déterminé le public cible entre *particulièrement* en ligne de compte)? Est-ce qu'il s'agit de théorie pure? Est-ce que vous comptez ajouter des exercices (si oui, pour chaque idée, indiquez-les brièvement¹)? Pour chacune de vos idées, imaginez et indiquez brièvement l'évolution logique de votre contenu: quels sont les différents points que vous aborderez?



À ce stade, il n'est pas nécessaire que cela soit parfait. L'idée est de "poser par écrit" ce qui trotte dans votre tête!

Ensuite, relisez le tout, identifiez parmi les thèmes et sujets, celui qui vous intéresse le plus. Une fois que celui-ci a été identifié, relisez votre sujet et la manière dont vous comptez l'aborder en tenant compte du public cible. Affinez au besoin s'il apparaît par exemple qu'un néophyte complet aurait à première vue besoin d'un rappel ou deux.

À présent, commencez à rédiger un embryon de plan sur la base des informations dont vous disposez déjà et de vos connaissances du sujet sélectionné. Ici aussi, nul besoin qu'il soit parfait dès le début. Ne vous inquiétez pas également de savoir si, au final, il s'agira d'un mini, moyen ou big-tuto ou d'un article relativement court ou long. Concentrez-vous uniquement sur votre contenu, les points abordés et la structure globale de celui-ci. Vérifiez simplement si l'évolution du contenu, à la lecture des différents points (parties, chapitres, sections...) semble fluide et logique.

Comme vous pouvez le constater dans l'exemple donné plus haut, @Arius a d'abord déterminé le sujet du tutoriel, le public cible et la manière dont le contenu traitera de ce dernier (partie gauche de la carte). Par la suite, il a planché sur la structure de son tutoriel (partie à droite) et, au fur et à mesure de son brainstorming, en est arrivé à la structure présentée sur l'image.

III.2.3. Formaliser le plan et le premier jet

Et enfin, vous pouvez éventuellement commencer à créer la structure de votre tutoriel sur Zeste de Savoir (ou dans Zest Writer) et indiquer dans les parties créer de manière moins succincte que dans votre carte mentale cette fois le contenu des celles-ci. L'idée ici est d'avoir un tout premier jet viable (sans forcément être complet à la manière d'un contenu finalisé) afin de vérifier notamment *à l'écrit* si l'article, le billet ou le tutoriel semble fluide et logique dans ses différents points, s'il ne manque pas des rappels, s'il y a des remarques particulières à faire ici ou là, etc. Si tel est le cas, adaptez en conséquence la structure de votre contenu dans votre

1. Dans votre carte mentale, selon la structure, cela peut être des relations, des noeuds "enfants" et donc hiérarchique (recommandé pour des raisons de lisibilité), etc.

carte mentale.

i

Il vous sera toujours possible, tout le long de la rédaction, de déplacer certaines parties, certains chapitres ou sections selon les besoins et l'évolution de votre contenu. La rédaction d'un contenu est fréquemment, au début de la vie de votre contenu, un va et vient entre votre carte mentale (qui, à ce point du processus, *constitue* votre plan) et votre contenu en rédaction, votre premier jet. Au fil du temps, cependant, vous arriverez à une structure qui vous plaît et la structure de votre contenu sera ainsi **consolidée** et deviendra ainsi, sauf cas extrême, définitive.

Conclusion

Et voilà! Vous êtes normalement arrivé à bout de cette maudite page blanche. N'hésitez pas bien évidemment à tester les autres méthodes de brainstorming brièvement abordées ici (et ailleurs sur Internet) si la méthodologie suggérée n'a pas porté ses fruits.

N'hésitez pas également à suggérer d'autres méthodes dans les commentaires du tutoriel, le guide du tutoriel vise à être le plus complet et utile possible. 🍊

Conclusion

Conclusion

Voilà, c'est la fin de ce guide! À travers celui-ci, nous avons vu comment contribuer au contenu de ZdS.

i

N'hésitez pas à émettre des remarques en commentaire. Le contenu et la pertinence du guide du contributeur est voué à évoluer *et* évoluera en fonction des remarques émises lors de la validation et des retours des membres (toi, là, nous t'avons vu! 🍊).

Pour autant, ce n'est pas l'unique façon de participer: il est également possible de [s'impliquer dans le développement de la plate-forme](#) ↗ voire de rejoindre l'équipe technique (qui est constituée de certains membres du site) dont le but est d'une part de s'assurer que le site reste toujours disponible en ligne, et d'autre part de corriger les bogues rencontrés sur le site ainsi que d'ajouter de nouvelles fonctionnalités. Des administrateurs systèmes jusqu'aux designers, en passant par les développeurs back-end et intégrateurs front-end, ils s'occupent aussi de la maintenance du [dépôt officiel du projet](#) ↗.

Nous espérons que ce présent texte vous aura séduit et qu'il vous épaulera dans votre participation. En tout cas, nous serons ravis de vous croiser sur ZdS de quelle que manière que ce soit. 🍊
À bientôt!

Quatrième partie

Remerciements

IV. Remerciements

Merci à [Anto59290](#) , [Gabbro](#) et [Holosmos](#) pour leurs remarques pertinentes. Un tout grand merci à [Taurre](#) pour le temps qu'il a alloué à la validation de ce guide!

Liste des abréviations

FAQ Foire Aux Questions. 71