MONTPEL'LIBRE, LES LOGICIELS LOGIQUEMENT LIBRES

Montpel'libre est un Groupe d'Utilisateurs GNU/Linux et Logiciels Libres qui promeut les logiciels libres, la culture libre et les communs numériques.

Montpel'libre se trouve à la jonction des secteurs d'activités du numérique, des industries créatives, de l'économie sociale et solidaire, de la responsabilité sociale et environnementale, du développement durable, de la recherche et formation ainsi que de l'éducation populaire, citoyenne et scientifique.

Elle s'adresse à l'informaticien comme au novice, au particulier comme au professionnel ou à l'étudiant et à un public de tout âge.

Montpel'libre exerce des activités multiples autour de six pôles : 1.Permanences, 2.Ateliers, 3.Conférences, Formations, Expertise, 4.Événementiel, 5.Technique, Sécurité, 6.Communication, Publication, TV, Radio. Elle s'articule autour de plusieurs groupes de travail : Quatre Libertés, la Linuxerie GNU/Linux, Groupao 2&3d, Groupia, Jerripartie Emmabuntüs, Framagroupie, HérOSM OpenStreetMap, Cabalhérault Wikipédia, Groupadaz...

Les logiciels libres se fondent sur 4 libertés : la liberté d'utiliser le logiciel, la liberté d'étudier le logiciel, la liberté de modifier le logiciel et la liberté de partager le logiciel.

Libellule – Le journal du Libre	page 1
L'Édito – Le logiciel libre au cœur de la bataille de la souveraineté	page 2
Le programme des activités de Montpel'libre	page 3
Événement - FDS2026 - Le goût du risque numérique. Conférence & Stand	page 4
Catalogue d'animations – Édition 2026	page 5
Bibliothèque – Livres, documentation, presse, magazines Info	page 6
Revendeurs et Partenaires Matériels	page 7
Média – Capsule et conducteur – Émission Équilibre sur Radio Aviva 88FM	page 8
Les Partenaires – Baby Lab	page 9
Les communautés – GULL Academy	page10
Le logiciel libre du mois – calibre	page11
Les activités de Montpel'libre – Atel'libre : CV Web	page12
Information – Hugging Face : l'ascension d'une pépite française	page13
Information – Inria : Logiciels, collectifs et science ouverte	page14
Offre d'emploi – Développeur PHP / Symfony (H/F)	page15
Focus – Audacity plus qu'une évolution	page16
RAFLL & JTE Conférence – L'effet TRUMP !	page17
Librairie – Apprendre à coder autrement	page18
Calendrier – Fiche d'adhésion	page19
Sommaire	page20

Rédacteur en chef Pascal Arnoux. Rédaction et relecture Myriam Criquet, Philippe Giffard. Illustrations Antoine Bardelli, André Vaz, Moussa Coulibaly, Djenaba Sidibé.

Ne pas jeter sur la voie publique

[ÉDITO] Le logiciel libre au cœur de la bataille de la souveraineté

Le logiciel libre fait face aujourd'hui à des enjeux géopolitiques et sociétaux et s'impose ainsi comme une stratégie numérique. C'est juste une évidence de le dire. Entre innovations réglementaires, défis technologiques et démarches citoyennes, il dépasse désormais le pré carré des passionnés pour devenir un acteur incontournable de notre avenir numérique.

L'intelligence artificielle ouverte évolue dans un contexte de polarisation internationale. La Chine par exemple propose de créer une zone open source dédiée à l'IA, réunissant notamment les pays des BRICS, afin de contrecarrer l'hégémonie actuelle des modèles fermés contrôlés principalement par des acteurs occidentaux. Il est a noter cependant, que de son côté, Nvidia a acquis Hugging Face pour près de 13 milliards de dollars, renforçant ainsi sa présence dans l'écosystème open source tout en consolidant ses intérêts commerciaux. Cette concentration du pouvoir technologique pose toutefois une question essentielle, celle de savoir si l'IA ouverte peut rester réellement collaborative et accessible à tous ?

La migration vers des alternatives libres constitue une voie pour reprendre le contrôle de ses données. Des initiatives comme DéMAILnagement facilitent le passage de services tels que Gmail vers des solutions européennes comme Proton, Infomaniak ou Tuta. Cette transition permet de réduire la surveillance et de soutenir des modèles plus éthiques.

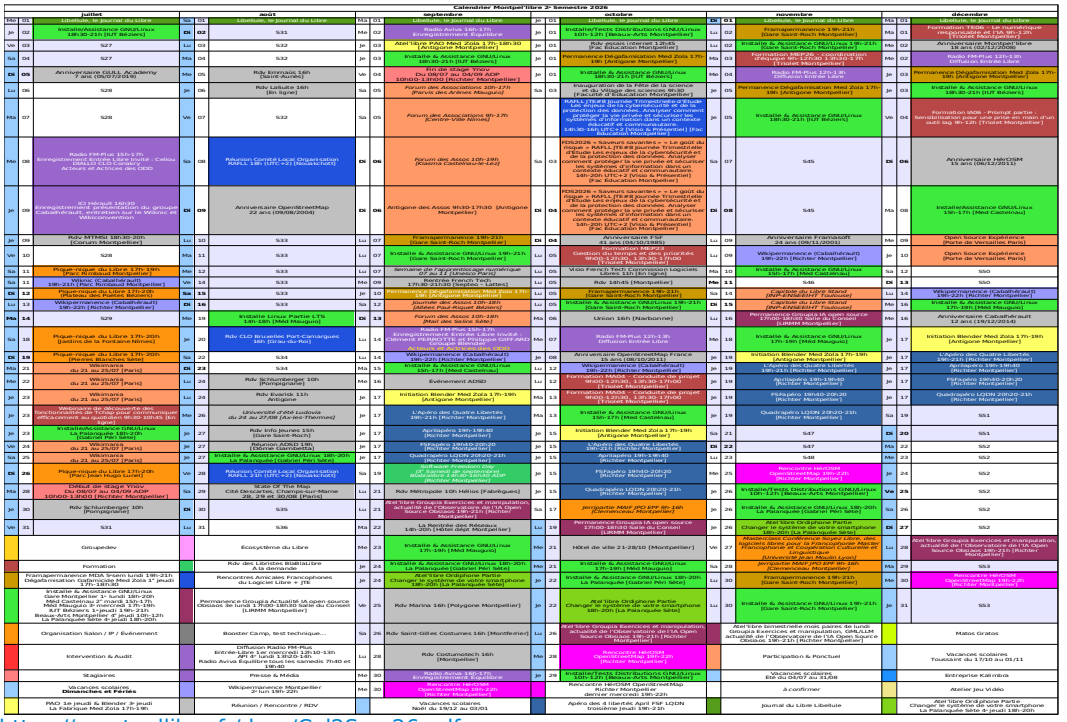
L'open source joue également un rôle central dans la souveraineté technologique. Selon Sergio Gago, CTO de Cloudera, l'interopérabilité, la souveraineté numérique et l'IA privée sont indispensables pour limiter les dépendances envers les fournisseurs propriétaires. Le secteur public reste néanmoins confronté au manque de ressources, à la complexité des migrations et aux risques de centralisation.

Sur le plan de la réglementation, l'Union européenne renforce la transparence et la gestion des risques liés aux services numériques avec le Digital Services Act. En France, la loi RIPOST élargit la vidéosurveillance algorithmique, tandis que le Conseil constitutionnel a censuré l'interdiction d'accès aux réseaux sociaux pour les moins de 15 ans, jugeant les mesures disproportionnées. Ces débats illustrent bien la tension du moment qui règne entre sécurité et libertés, un équilibre pas toujours simple à maintenir.

Enfin, des organisations comme Autistici/Inventati et La Quadrature du Net, de leur côté, se mobilisent pour défendre la confidentialité et l'autonomie des infrastructures numériques face aux contraintes croissantes constatées.

En conclusion, nous dirons donc que le Libre doit devenir une norme collective, concrète et accessible à chacun d'entre nous. Ainsi donc, nous pourrions espérer que cette fin d'année pourrait être l'année où le logiciel libre s'imposera comme une voie essentielle vers un numérique plus durable et souverain.

[CALENDRIER]



https://montpellibre.fr/docs/Cal2Sem26.pdf

[ADHÉSION]

Adhésion particulier et famille :

Nom : Prénom :
Tél : Ville :
Courriel :

Adhésion structure (rayer la mention inutile) :

Association, nom :
Fondation, nom :
Entreprise, forme et dénomination :
Collectivité, nom et service :
Référent, nom, prénom :
Adresse : Ville :
Tel : Courriel :

Adhésion pour un an. Je règle ce montant par chèque à l'ordre de Montpel'libre, en espèce lors d'un événement ou par virement.

Barème de cotisation : Sociale et Étudiant ❑10€, Autre personne physique ❑20€, Famille ❑30€, Association, Entreprise de moins de 10 personnes ❑50€, entre 10 à 50 personnes ❑200€, plus de 50 personnes ❑350€, Collectivité, Institut, Administration... ❑250€.

Je déclare avoir pris connaissance des statuts de l'association et être en accord avec ceux-ci.
Fait à : le / /2026
À renvoyer à : Montpel'libre 9, rue de la Poésie 34000 Montpellier.
contact@montpellibre.fr https://montpellibre.fr/docs/Montpellibre_Bulletin_Adhesion.pdf

[LIBRAIRIE]

Apprendre à coder autrement

Apprends les bases du codage Arduino en 6 activités créatives !

De la couture à la programmation, il n'y a qu'un fil. À travers ces 6 tutoriels illustrés étapes par étapes, apprends les bases du codage Arduino, de l'électronique et de la couture pour créer tes propres accessoires de fashion tech. Chaque projet contient son lot de défis pour encourager la créativité et l'approfondissement des connaissances. Que ce soit un bijou, un porte-clé ou un vêtement, personnalise tes créations en fonction de tes goûts et tes envies.

- Tuto 0 Un bracelet lumineux
- Tuto 1 Un porte-clé musical
- Tuto 2 Un collier qui change de couleur en fonction de ton humeur
- Tuto 3 Une poche à LED pour écrire des messages
- Tuto 4 Une trousse magique
- Tuto 5 Une ceinture avec des LED qui scintillent

Arduino s’inscrit parfaitement dans la philosophie du libre : les schémas électroniques, les bibliothèques logicielles et de nombreux projets sont publiés en open source, ce qui permet à chacun d’apprendre, de modifier et de partager ses créations. Dans le domaine des e-textiles, cette ouverture prend tout son sens : fil conducteur, microcontrôleurs comme le LilyPad ou le Adafruit Flora, capteurs et leds sont autant de briques qui peuvent être assemblées, testées et améliorées sans dépendre d’un écosystème fermé. C’est aussi une belle porte d’entrée vers l’auto-construction, la réparation et la compréhension de ce que représente nos objets connectés.

Ces six activités ne visent pas seulement à obtenir un objet « qui clignote » : elles invitent à penser les accessoires comme tout un système modifiable à volonté. Il est possible de changer les couleurs, ajouter un capteur de luminosité, remplacer une pile par une batterie rechargeable, ou même publier son propre tutoriel pour que d’autres s’en inspirent.

Ingénieure informaticienne reconvertie depuis 12 ans dans l'enseignement après une première carrière en entreprise, Régine Poussin a développé des ateliers numériques pour enfants à la Cité des sciences de Paris avant de devenir Science Communicator pour le ministère de l'Éducation nationale du Luxembourg.

Lire la suite

[PROGRAMME DES ACTIVITÉS DE MONTPEL’LIBRE]

Pour le mois d’octobre 2026

Je	01	Libellule, le Journal du Libre	Monde
Je	01	Installe/Tests Distributions GNU/Linux 10h-12h	Montpellier
Je	01	Permanence Dégafamisation Med Zola 17h-19h	Montpellier
Je	01	Installe & Assistance GNU/Linux 18h30-21h	Béziers
Sa	03	FDS2026 « Saveurs savantes » « Le goût du risque » RAFLL JTE#8 Journée Trimestrielle d'Étude Les enjeux de la cybersécurité et de la protection des données. 14h-20h UTC+2	Montpellier
Di	04	FDS2026 « Saveurs savantes » « Le goût du risque » RAFLL JTE#8 Journée Trimestrielle d'Étude Les enjeux de la cybersécurité et de la protection des données. 14h-20h UTC+2	Montpellier
Lu	05	Framapermanence 19h-21h	Montpellier
Lu	05	Installe & Assistance GNU/Linux 19h-21h	Montpellier
Lu	12	Wikipermanence (Cabalhérault) 19h-22h	Montpellier
Ma	13	Installe & Assistance GNU/Linux 15h-17h	Castelnau
Je	15	Initiation Blender Med Zola 17h-19h	Montpellier
Je	15	L'Apéro des Quatre Libertés 19h-21h	Montpellier
Je	15	Aprilapéro 19h-19h40	Montpellier
Je	15	FSFapéro 19h40-20h20	Montpellier
Je	15	Quadrapéro LQDN 20h20-21h	Montpellier
Lu	19	Permanence Groupia IA open source 17h00-18h30	Montpellier
Me	21	Installe & Assistance GNU/Linux 17h-19h	Mauguio
Je	22	Installe & Assistance GNU/Linux 18h-20h La Palanquée	Sète
Je	22	Atel’libre Changer le système de votre mobile 18h-20h	Sète
Lu	26	Atel’libre Groupia Exercices et manipulation 19h-21h	Montpellier
Me	28	Rencontre HérOSM OpenStreetMap 19h-22h	Montpellier
Je	29	Installe/Tests Distributions GNU/Linux 10h-12h	Montpellier

[ÉVÉNEMENT] FDS2026 - Le goût du risque numérique (JTE#8)

~~~

Faculté d'Éducation de l'Université de Montpellier.
2 place Marcel Godechot, 34092 Montpellier.
Samedi 03 octobre 2026 de 14h30 à 16h00

Conférence d’une heure trente, va plus loin et dégage des pistes pour une action commune car intensifier la prévention, la détection et la répression des infractions numériques en francophonie suppose de sortir d’une logique de juxtaposition d’initiatives pour aller vers un véritable écosystème cohérent, articulant éducation, capacités techniques, cadres juridiques et coopération internationale. À côté des initiatives de l’Organisation Internationale de la Francophonie et des initiatives d’États, il existe de nombreuses initiatives privées, dont celles des membres des Rencontres Amicales Francophones du Logiciel Libre qui développent des ressources libres pour, dans chaque pays, éduquer aux bonnes pratiques de la cybersécurité et à l’hygiène informatique. Un tour d’horizon s’impose donc pour élever le niveau moyen de résilience et de compétence dans l’ensemble de l’espace francophone et pour rendre réellement plus coûteuse, plus risquée et moins rentable la cybercriminalité.

~~~

Faculté d'Éducation de l'Université de Montpellier.
2 place Marcel Godechot, 34092 Montpellier.
Samedi 03 et dimanche 04 octobre 2026 de 10h00 à 18h00

Stand de démonstration, d’information et de sensibilisation complémentaire à la conférence du même nom. Comment renforcer la prévention, la détection et la mise en place de moyens coercitifs face aux infractions numériques en francophonie ? C’est de notoriété publique : les criminels ont le goût du risque. Néanmoins, leurs actions sont moins coûteuses, moins risquées et plus rentables sur internet que dans la vraie vie. Elles sont également internationale car grâce à cette langue que nous partageons : le français, il est simple d’agir via internet en Francophonie. Dès lors, il est important de savoir comment intensifier la prévention, la détection et la répression des infractions numériques, renforcer la coopération internationale et l’assistance technique en francophonie dans ce domaine. Un stand permet de voir si l’on propose des réponses dans les 21 pays membres des Rencontres Amicales Francophones du Logiciel Libre et, si oui, quelles sont elles.

Lire la suite

[RAFLL & JTE CONFÉRENCES]

L'effet TRUMP !

Lors des RAFLL2026, la conférence intitulée « L’effet TRUMP ! » a mis en lumière l’impact profond de la politique américaine depuis l’élection de Donald Trump sur la population européenne, mais aussi sur notre conception de la souveraineté. Au-delà des discours politiques, c’est une véritable prise de conscience collective qui s’est opérée, révélant ce que signifie vraiment le mot « souveraineté » dans un monde numérique en pleine mutation.

Historiquement, la mouvance du logiciel libre, incarnée par des figures telles que Richard Stallman et Linus Torvalds, a toujours prôné l’indépendance technologique, la transparence et la liberté d’usage. Le mouvement s’est constitué autour du GNU, du projet GNU/Linux, et de la philosophie des quatre libertés fondamentales : utiliser, étudier, modifier et partager le logiciel. En opposition aux logiciels propriétaires, souvent critiqués pour leur dépendance, leur coût élevé et leur manque de transparence, le logiciel libre offre une alternative solide, surtout face aux politiques de monopole et aux stratégies commerciales agressives des géants américains.

Depuis l’élection de Trump, cette dynamique a pris une nouvelle ampleur. La politique américaine, marquée par le protectionnisme, les sanctions et une volonté affirmée de contrôler l’écosystème numérique mondial, a accéléré la prise de conscience en Europe. La fin du support de Windows 10, en octobre 2025, a été un coup de semonce : des millions de PC devenus obsolètes, vulnérables, sans possibilité de mise à jour, ont illustré la dépendance extrême à une infrastructure contrôlée par des acteurs américains. Une dépendance qui, dans un contexte géopolitique tendu, soulève la question essentielle de notre souveraineté numérique.

Les chiffres parlent d’eux-mêmes : 70% des serveurs web tournent sous Linux, 90% des smartphones utilisent Android, et la majorité des systèmes embarqués en Europe sont également sous Linux.

La souveraineté numérique ne se limite plus aux équipements : elle exige la maîtrise des données, des standards, des protocoles et des logiciels. Face à la crainte d’infrastructures sous influence étrangère, l’Europe affirme sa volonté de déployer massivement des solutions libres sur tout son territoire. Sous l’effet de la politique américaine, les citoyens européens ont pris conscience que leur souveraineté passe par la maîtrise de leurs outils numériques. Défendre la liberté et la transparence du logiciel devient ainsi une nécessité primordiale pour préserver notre autonomie face aux enjeux géopolitiques, économiques et environnementaux.

Lire la suite

[FOCUS]

Audacity plus qu’une évolution

Audacity vient de franchir un cap rare dans la vie d’un logiciel libre. En effet, après un quart de siècle à accompagner voix, musiques et podcasts, il change de peau sans renier son ADN. La version 4.0 ne se contente pas d’ajouter des fonctions, elle repense la manière même de toucher au son.

Le premier choc est visuel. Finie l’interface figée des années passées, aujourd’hui, Audacity repose désormais sur Qt6, un socle graphique moderne qui offre un rendu net sur les écrans haute densité, des thèmes clair, sombre ou contrasté, et la possibilité de déplacer, masquer ou ancrer les panneaux selon son flux de travail. On peut enregistrer plusieurs agencements sous forme d’espaces de travail dédiés à la musique, au montage classique ou à une approche plus épurée.

Mais cette refonte n’est pas qu’un habillage. Le cœur du montage devient plus tactile. Chaque clip se sélectionne directement, plusieurs segments peuvent être déplacés, rognés ou regroupés en un seul geste. Une touche dédiée permet de trancher la matière sonore à l’endroit exact du curseur, tandis que l’on peut superposer des clips pour remplacer une phrase ou un riff sans tout décaler. Les courbes de volume, redessinées, offrent un contrôle fin des fondus et des nuances, sans altérer l’enregistrement d’origine.

Côté projet, Audacity adopte un nouveau format, .aup4, qui conserve des vignettes d’aperçu et les réglages d’affichage. Les anciens fichiers .aup3 s’ouvrent et se convertissent sans toucher à l’original, même si le retour en arrière n’est pas prévu. Un gestionnaire de projets permet de garder plusieurs sessions ouvertes, de glisser des clips d’une fenêtre à l’autre et de ne jamais interrompre son élan créatif.

L’enregistrement gagne en souplesse, la tête de lecture peut être placée n’importe où sur la timeline pour démarrer la prise de son sans décaler les clips existants. Les mètres de niveau s’affichent désormais dans l’en-tête de chaque piste, et les effets en temps réel s’organisent en piles réordonnables, piste par piste ou sur le bus maître.

Cette évolution enthousiasme une communauté attachée à la philosophie libre d’Audacity, tout en restant vigilante. Certaines fonctions historiques, comme les pistes MIDI, le mixer ou les macros avancées, sont absentes de cette première mouture 4.0, mais la feuille de route laisse entrevoir leur retour progressif. En modernisant son interface, en fluidifiant ses gestes et en renforçant son moteur, Audacity confirme sa place d’outil gratuit, ouvert et exigeant.

Lire la suite

[CATALOGUE D’ANIMATIONS]

Édition 2026

Vous trouverez sur cette page tous les atel’libres, événements, permanences, conférences, animations que nous proposons tout au long de l’année, ainsi que les activités susceptibles d’être organisées sur demandes.

Les activités récurrentes

- Aide, installation GNU/Linux à Béziers, Castelnau, Mauguio et Montpellier.

- Modélisation et animation d’images 3D avec Blender à Montpellier.

- Prise en main de publication assistée par ordinateur des logiciels Gimp, Inkscape, Scribus, Krita à Montpellier.

- Permanence Wikipédia, à Montpellier.

- Enregistrer et publier son projet musical avec des logiciels libres de musique assistée par ordinateur à Béziers et Sète.

- Discussions autour des logiciels libres et des libertés numériques à Montpellier.

- Contributions et cartographies de cartes avec OpenStreetMap à Montpellier.

- Soirée pour se passer des GAFAM, dégafamisation, gafamicide et Framapermanence à Montpellier.

- Permanence d’accompagnement des entreprises à l’utilisation de logiciels libres à Mauguio.

- Création artistique assistée par l’intelligence artificielle à Montpellier.

Possibilités d’activités

- Installe Partie, conseil, aide et installation du système GNU/Linux.

- Jerripartie, construire sois-même son ordinateurs avec des logiciels libres et un système GNU/Linux.

- Mapathon, cartographie participative en intérieur.

- Cartopartie, cartographie participative sur le terrain.

- Cinélibre, projection de film, documentaire avec débat.

- Opération Libre, événement citoyen et culturel, production de données en lien avec les collectivités.

- Wikicheese, Contribuer à l’enrichissement des pages Wikipédia.

- Autres, nous contacter.

[BIBLIOTHÈQUE]

- La politique dans les réseaux : pouvoirs et infrastructures numériques, Francesca Musiani, C&F éditions.

- Géopolitique du numérique : l'impérialisme à pas de géants, Ophélie Coelho, Éditions de l'Atelier, Sciences humaines.

- Ada & Zangemann. Ver. bilingue fr/en C&F éditions.

- Docker - Prise en main et mise en pratique sur une architecture microservices. Ed. ENI.

- La Conscience et ChatGPT : La nouvelle ère des conscientiques. Ed. Aux chasse livres.

- Livre Blanc : Open Source & Logiciels Libres Open Studio. Ed. OpenStudio.

- Ada & Zangemann. C&F éditions.

- Accessibilité web – accès libre. Éditions Eyrolles.

- Apprendre et maîtriser Apache. Édition O'Reilly International Thomson.

- CSS avancées vers HTML5 et CSS3. Éditions Eyrolles.

- Debian Squeeze GNU/Linux – Cahiers de l'admin. Éditions Eyrolles.

- Guide d'autodéfense numérique. Éditions Eyrolles.

- Hacker votre EeePC – accès libre. Éditions Eyrolles.

- La 3D libre avec Blender – accès libre. Éditions Eyrolles.

- Langage C. Éditions Micro Application PC Poche.

- Les bases de l'administration système. Édition O'Reilly International Thomson

- Linux – Entraînez-vous sur les commandes de base, LINUX – Principes de base de l'utilisation du système. Éditions ENI.

- Linux aux petits oignons. Éditions Eyrolles.
- Linux Coffret de 2 livres : Maîtrisez les commandes de base du système.
- Linux Installation – Administration. Éd. Micro Application – PC100 % Pratique.
- Pratique de MySQL et PHP. Édition O'Reilly International Thomson
- Programmation OpenOffice.org et LibreOffice. Éditions Eyrolles.
- Programmer en Java. Eyrolles Best.
- Raspberry Pi – Niveau débutant. Magazine Linux Pratique.
- Reprenez le contrôle à l'aide de Linux. Éditions Simple IT.
- Scenari (3) La chaîne éditoriale libre – accès libre. Éditions Eyrolles.
- Sintel – Blender Foundation. The Durian Open Movie Project 4 DVD.
- SPIP 1.8 – accès libre. Éditions Eyrolles.
- Tears of Steel – Blender Foundation. Projet Mango 4 DVD.
- Ubuntu Administration d'un système Linux. Éditions ENI.

[OFFRE D'EMPLOI & STAGE]

Développeur PHP / Symfony (H/F)

Nelis, éditeur français de CRM basé à Montpellier, recrute un développeur PHP/Symfony en CDI. La rémunération proposée est comprise entre 26 000 et 32 000 euros par an.

Ce poste offre une grande flexibilité avec des horaires adaptables et la possibilité de télétravail partiel, incluant au moins deux jours par semaine. Parmi les avantages figurent la prise en charge des transports, des formations, un restaurant d'entreprise, la possibilité de travailler occasionnellement à domicile, ainsi qu'un environnement de travail moderne à Montpellier.

Fondée il y a plus de 20 ans, Nelis développe un CRM français conçu pour aider les équipes à gérer efficacement leurs contacts. La solution permet la centralisation des adresses, la segmentation, la détection d'opportunités, la gestion de campagnes marketing et l'accès à des tableaux de bord. Hébergée en France, elle garantit une connexion sécurisée SSO et une conformité RGPD. Elle accompagne une clientèle variée, allant des TPE aux grands groupes comme Sanofi ou EDF.

L'équipe, à taille humaine, se compose de 4 développeurs, d'un Lead Développeur et d'un Directeur Produit, tous impliqués dans l'évolution du produit qu'ils utilisent au quotidien.

Le poste consiste à concevoir et développer de nouvelles fonctionnalités pour le CRM, principalement en PHP Symfony, Twig, JavaScript et MySQL. Le développeur devra optimiser la base de données, participer aux choix techniques, relire et écrire du code testé, documenter ses travaux et accompagner les collègues juniors ou en alternance. La stack inclut Git, Docker, l'intégration continue et des outils d'intelligence artificielle comme Claude Code, utilisés quotidiennement.

Le profil recherché doit justifier d'au moins 2 ans d'expérience en PHP ou d'un Bac+2 en informatique avec une expérience significative en développement web. La connaissance de Symfony ou d'un autre framework MVC, la maîtrise de JavaScript et la compréhension des bases de données sont essentielles. La capacité à travailler en équipe et à lire de la documentation technique en anglais est appréciée. La priorité est donnée à la production d'un logiciel solide et durable, ainsi qu'à une approche collaborative.

Le processus de recrutement comprend un entretien initial, un exercice pratique en présentiel, puis un entretien technique et humain avec l'équipe. L'entreprise propose un environnement stable, un produit à long terme, une influence sur l'évolution de la solution, du matériel fourni, une mutuelle, des locaux modernes, une salle de sport et une équipe dirigeante accessible.

Lire la suite

[INFORMATION] Inria

Logiciels, collectifs et science ouverte

Au cœur de nombreux enjeux nationaux, européens et internationaux, notre mission de l'Inria reste plus que jamais la même, telle que l'ont réaffirmé nos plans stratégiques avec l'État depuis 2018, c'est à dire, renforcer la souveraineté numérique de la France par une recherche au plus haut niveau, ainsi que par l'innovation.

Depuis 2020, Inria est membre mandaté de l'European Open Science Cloud (EOSC), initiative européenne visant à structurer et mutualiser les infrastructures scientifiques, pour renforcer la souveraineté des données de recherche.

EOSC poursuit un double objectif : ouvrir les données tout en offrant des environnements sécurisés pour y accéder, les traiter et les partager. Fort de son expertise en logiciels libres et en interopérabilité des données, Inria contribue à la conception des infrastructures, aux standards et à la diffusion de bonnes pratiques à l'échelle européenne.

Remise du prix science ouverte du logiciel libre de recherche (mesr) pour GNU MPFR par Paul Zimmermann (Inria), équipe-projet Caramba (commune au Centre Inria de l'Université de Lorraine, l'Université de Lorraine et le CNRS), et Vincent Lefèvre (Inria), équipe-projet Pascaline (commune au Centre Inria de Lyon au CNRS, à l'ENS de Lyon et UCBL), une bibliothèque essentielle pour le calcul numérique de haute précision, utilisée dans le monde entier.

La souveraineté numérique par la recherche et l'innovation.

Inria, l'Institut national de recherche dans les sciences et technologies du numérique, est en appui de l'État pour les stratégies nationales de recherche et d'innovation du numérique en tant qu'Agence de programmes. Inria mène plus de 300 projets de recherche et d'innovation avec ses 3 500 scientifiques, ingénieurs et personnels d'appui, en partenariat avec les universités et l'écosystème numérique (entreprises, entrepreneurs, acteurs publics).

Ensemble, nous explorons des domaines clés comme l'intelligence artificielle, la cybersécurité, l'informatique quantique, le Cloud, la transformation numérique de la santé, les jumeaux numériques ou encore les technologies numériques pour la défense.

Nous construisons des solutions concrètes telles que des logiciels, des startups technologiques, des partenariats avec les entreprises du tissu national et des formations de pointe.

Notre objectif est l'impact scientifique, technologique et industriel au service de la souveraineté numérique de la France.

Lire la suite

[REVENDEURS MATÉRIELS]

Bon ou mauvais vendeur ?

Le bon vendeur

Il indique le détail de tous les logiciels présents.
Il permet de lire les licences des logiciels avant l'achat.
Il offre le choix d'acquérir ou non la licence d'utilisation des logiciels et des systèmes d'exploitation.
Il privilégie l'utilisation de matériels disposant de pilotes (drivers) et de logiciels libres.
Il certifie la compatibilité Linux des matériels vendus.
Vendeur moyen :
Il propose seulement une partie de ses produits selon nos bons critères (optionnels).
Il ne rembourse les logiciels qu'a posteriori et non dès l'achat.
Le mauvais vendeur :
Il ne vous révèle pas quels logiciels sont vendus avec le matériel que vous achetez.
Il ne vous permet pas de lire, et d'accepter ou non, les licences des logiciels qui sont éventuellement vendus avec le matériel que vous achetez.
Il ne révèle pas le détail des prix.
Il vous dit que certains logiciels fournis avec le matériel, comme Microsoft Windows, sont gratuits.
Il refuse de déduire du prix total le prix des licences des logiciels dont vous ne voulez pas.
Il vous vend en réalité un Windows, mais ne vous le dit pas.

Suivant ces critères, voici les établissements locaux pouvant répondre à ces recommandations, car ils sont de bons vendeurs, selon nos critères :

Revendeurs

Docteur PC : Abidjan, Côte d'Ivoire https://docteurpc.ci
Ordi Solidaire : 18 rue Vincent Faïta, 30000 Nîmes, France https://www.ordi-solidaire.fr
Emmaüs : La Vieille Cadoule 34130 Saint-Aunès https://www.emmaus-montpellier.fr
Medialogik : 8, avenue du Pont Juvénal 34000 Montpellier, France https://medialogik.pro
Microlinux : 7, place de l'église 30730 Montpezat, France https://www.microlinux.fr

Revendeurs par Internet

Keynux : https://www.keynux.com
Linux préinstallé : https://linuxpréinstallé.com
PC Vert : https://pcvert.fr

Autre : 748, rue de la Vieille Poste Montpellier https://www.1001piles.com

[MÉDIA]

Capsule et conducteur

Émission Équilibre sur Radio Aviva 88FM

Depuis plusieurs années, l'ANSSI renforce la sécurité numérique de la France par la transparence et la collaboration. En février 2026, elle officialise une stratégie open source, plaçant le code ouvert au cœur de sa démarche pour en faire un levier de souveraineté nationale. Ce virage marque une rupture : si l'agence soutenait déjà les logiciels libres depuis 2017, ses actions manquaient de cadre formel.

La nouvelle stratégie repose sur quatre piliers : publier ses codes en open source, contribuer aux projets utilisés, structurer un écosystème français solide et privilégier les solutions libres en interne. Son message : *« Sécurisé par design, ouvert par défaut »*. L'ANSSI s'engage à ouvrir par défaut le code de ses développements (sauf exception justifiée), sous licence Apache 2.0. Sur GitHub, elle héberge déjà plus de 80 projets, partageant son expertise et attirant des contributions externes.

Elle contribue aussi à des projets critiques comme le noyau Linux, garantissant la pérennité des outils essentiels à la sécurité nationale et évitant une dépendance à des logiciels non maîtrisés. L'agence finance des audits, soutient des solutions stratégiques et accompagne la filière pour faire de l'open source un standard industriel robuste. L'objectif : créer des communs numériques durables, maintenus par des acteurs identifiés et financés.

Bien que ses systèmes reposent majoritairement sur l'open source, l'ANSSI n'exclut pas les logiciels propriétaires si la sécurité l'impose. Ce positionnement envoie un signal fort : si l'agence protégeant l'État fait confiance à l'open source, administrations, entreprises et citoyens peuvent s'en inspirer.

Cette approche s'inscrit dans la stratégie nationale de cybersécurité 2026–2030, visant à réduire la dépendance aux solutions étrangères et à renforcer l'autonomie technologique. Dans un contexte géopolitique tendu, l'open source devient un outil de souveraineté. Comme le souligne un expert : « La sécurité par l'obscurité est un mythe ; la sécurité par la transparence est une preuve ».

En somme, l'ANSSI ne se contente plus de prôner l'open source : elle publie, contribue, finance et en fait un pilier stratégique pour la souveraineté numérique française, alliant pragmatisme, sécurité et innovation.

Lire la suite

[INFORMATION]

Hugging Face : l'ascension d'une pépite française

Il est rare qu'une startup française devienne un acteur incontournable à l'échelle mondiale dans le domaine de l'intelligence artificielle, pour ne pas être signalée. Pourtant, c'est précisément ce qu'a réussi à faire Hugging Face, une plateforme née de l'initiative de trois jeunes entrepreneurs français, qui a su s'imposer comme la référence incontournable pour la communauté des développeurs et de chercheurs en IA open source.

Fondée en 2016 par Clément Delangue, Julien Chaumond et Thomas Wolf, tous issus de formations prestigieuses en France, la jeune pousse s'est rapidement distinguée par son modèle d'affaires basé sur l'ouverture. Contrairement à d'autres géants de la tech qui privilégient la propriété exclusive de leurs modèles, Hugging Face a choisi de favoriser la collaboration et la transparence. La plateforme collaborative héberge aujourd'hui plus de 1,3 million de modèles d'intelligence artificielle, 450 000 jeux de données, 680 000 espaces, et traite environ un milliard de requêtes par jour et emploi 250 employés.

Ce succès repose sur la philosophie forte de l'open source. En permettant à tous d'accéder, de partager et d'améliorer des outils d'IA, Hugging Face a démocratisé l'accès à cette technologie. La plateforme est devenue l'un des espaces privilégiés pour tester, déployer et optimiser des modèles de traitement du langage naturel et d'apprentissage automatique. Son importance ne se limite pas à la communauté open source, elle sert aussi d'intermédiaire entre la recherche académique, les entreprises innovantes et les géants de la tech.

Ce positionnement stratégique a valu à Hugging Face une valorisation spectaculaire. En septembre 2026, la startup a été rachetée par Nvidia, le géant mondial des puces informatiques, pour environ 13 milliards de dollars. Ce montant souligne la valeur stratégique de la plateforme dans la course à l'IA performante et accessible. La transaction a suscité de nombreux débats : certains y voient un symbole de la concentration du pouvoir technologique entre les mains de quelques grands acteurs américains, au détriment de l'innovation européenne.

Ce rachat pose aussi une question importante qui est de savoir comment l'Europe peut-elle continuer à faire émerger et garder ses pépites technologiques dans un environnement dominé par des géants américains ou asiatiques ? La réussite de Hugging Face illustre à la fois la force de la French Tech et ses limites. Si la plateforme est née en France, son avenir semble désormais lié à ses nouveaux propriétaires américains.

L'histoire de Hugging Face témoigne ainsi de la complexité du paysage actuel de l'innovation technologique. Elle démontre que la création de solutions open source, accessibles à tous, peut ouvrir des portes vers une reconnaissance mondiale, mais aussi qu'il est essentiel pour l'Europe de renforcer ses politiques d'innovation et de soutien aux jeunes pousses pour maintenir sa compétitivité. Lire la suite

[LES ACTIVITÉS DE MONTPEL'LIBRE]

Atel'libre : CV Web

Description : Les atel'libres « CV Web » sont organisés par Montpel'libre pour favoriser l'insertion des jeunes.

Au travers de cet atelier, Montpel'libre effectue une opération d'aide aux jeunes en apprenant à une trentaine d'entre eux à réaliser un CV en ligne en HTML et à gérer une messagerie électronique dédiée.

Contenu de l'atelier :

• Prendre un nom de domaine, apprendre à utiliser GitLab pour conserver et travailler son site web ;

• Mettre en ligne son site sur Gandi, créer un nom de domaine avec l'appui de l'Afnic ;

• Proposer à des jeunes portant un projet dans le domaine du numérique, de participer à une série de 5 ateliers permettant la création d'un CV en ligne ;

• Leur permettre d'acquérir des compétences en programmation mais aussi des outils de recherche d'emploi adaptés au marché avec la possibilité de les mettre à jour et de les personnaliser ;

• Sensibiliser le jeune public au numérique, l'informer sur les logiciels libres et internet ;

• Contribuer au développement de l'estime de soi à travers la réalisation de ce « CV web ».

Public visé : Des jeunes à la recherche d'emploi ou souhaitant se professionnaliser dans le domaine du numérique. Des jeunes femmes souhaitant acquérir des compétences en programmation et dans la recherche d'emploi. Cet atelier vise donc un public jeune, motivé par l'apprentissage du numérique et la recherche d'emploi.

Objectifs de l'atelier : La mise en place d'ateliers interactifs de codage et de réalisation de CV web a pour objectif de favoriser l'acquisition de compétences professionnelles permettant une meilleure insertion des jeunes dans le secteur du numérique souvent peu accessible aux personnes peu qualifiées et aux jeunes femmes. Cette action doit permettre également une valorisation de ces jeunes et le développement de leur confiance en eux.

Besoins techniques et prérequis : Des ordinateurs, une bonne connexion internet. Lors de ces ateliers les échanges entre les comités et à l'égard des jeunes se feront exclusivement avec des logiciels libres. Leur installation, le paramétrage et la prise en main sera au besoin expliqué par Montpel'libre. Les outils et services utilisés sont : Framaliste, Framaboard, Framadate, Framapad, LibreOffice, Yes Wiki, pdf, Gimp, Gedit, ftp, hébergement, administration, ouverture de compte...

Durée de l'atelier : Une semaine.

Lieux : Écoles, collèges, lycées, universités, lieux d'enseignement et d'éducation, médiathèques, maisons pour tous, maison des jeunes et de la culture, mission locale jeunes, centre régional Information Jeunesse, info jeunes, maison des adolescents...

Périodicité : Plusieurs fois par an, selon nécessité.

Coordonnées : Se renseigner sur le site.

Nombre de participants : Selon la salle, une dizaine à une vingtaine de participants à chaque session. Inscription directement sur le site. Fiche activité n°035 Lire la suite

[LES PARTENAIRES] Baby Lab

À Abobo, l'une des communes populaires d'Abidjan souvent marquée par ses défis socio-économiques, une initiative innovante cherche à réduire la fracture numérique et à offrir aux jeunes des opportunités concrètes pour bâtir leur avenir. C'est ainsi qu'en juillet 2014, un groupe de sept amis informaticiens ivoiriens a créé le Baby Lab, le premier Fab Lab (laboratoire de fabrication) axé sur le numérique en Côte d'Ivoire, un espace ouvert à tous, dédié à la créativité, au partage de savoirs et à l'innovation technologique.

Le Baby Lab s'inscrit dans une logique de démocratisation de l'accès aux outils numériques, souvent limités dans cette région. Soutenu par la Fondation Fab du Massachusetts Institute of Technology (MIT) aux États-Unis, ce laboratoire offre un cadre où l'on peut expérimenter librement, fabriquer, réparer ou transformer du matériel informatique, en utilisant des ressources recyclées et des logiciels libres. Les logiciels gratuits comme OpenStreetMap ou Blender sont privilégiés, car ils permettent à chacun de s'initier ou de se perfectionner sans contrainte financière.

Ce projet s'appuie également sur la philosophie du partage et de la transmission. Une vingtaine de bénévoles, passionnés et engagés, œuvrent chaque jour pour faire vivre cet espace, en organisant des ateliers, des formations et des rencontres mensuelles. Leur ambition ? Promouvoir une fabrication numérique accessible, libre et responsable, en utilisant notamment le système D, c'est-à-dire la débrouille, la créativité et le recyclage pour donner une seconde vie au matériel obsolète.

L'une des réalisations phares du Baby Lab est le programme Kid Lab, lancé en 2014, qui vise à initier les enfants de 8 à 15 ans à l'informatique, à la programmation, mais aussi au bricolage électronique. Si, initialement, quelques filles ont participé, leur présence s'est vite raréfiée face à certains préjugés sociaux, car dans cette communauté, beaucoup pensent encore que la technologie n'est pas une affaire de filles. Pourtant, le Kid Lab continue d'attirer chaque week-end de nombreux jeunes, leur permettant d'apprendre en s'amusant, de manipuler des composants électroniques ou de réaliser leurs premiers codes.

Au-delà de la formation, le Baby Lab s'investit aussi dans des actions concrètes comme la collecte et le recyclage de matériel informatique. Grâce à la générosité de particuliers ou d'entreprises, des composants usés ou abandonnés sont récupérés, démontés, puis assemblés pour fabriquer de nouveaux ordinateurs. Une dizaine d'entre eux ont ainsi été produits, puis distribués à des personnes dans le besoin, contribuant ainsi à réduire la fracture numérique locale.

Le laboratoire encourage également la cartographie participative avec OpenStreetMap, un logiciel libre permettant de référencer des zones insalubres ou polluées à Abobo. En collectant des données sur le terrain avec des GPS, les jeunes apprennent à cartographier leur environnement, à attirer l'attention des autorités sur des problématiques locales telles que la gestion des déchets ou la pollution. Projet qui, au-delà de l'aspect technique, vise à responsabiliser et à sensibiliser la jeunesse à leur environnement.

Le Baby Lab n'est pas seulement un espace de fabrication, mais une véritable école de la citoyenneté numérique. En partageant leurs savoirs, en valorisant les logiciels libres et en recyclant le matériel informatique, ces jeunes acteurs locaux construisent un avenir où la technologie devient un levier d'émancipation et de développement pour leur communauté. Une initiative inspirante, qui prouve que, même dans un contexte difficile, l'innovation et la solidarité peuvent ouvrir des horizons nouveaux.

Lire la suite

[LES COMMUNAUTÉS ET GROUPES DE TRAVAIL] GULL Academy

Depuis plusieurs années, le mouvement du logiciel libre s'impose comme une alternative citoyenne et éthique face à l'hégémonie des solutions propriétaires. Au cœur de cette dynamique, les Groupes d'Utilisateurs de Logiciels Libres (GULL) jouent un rôle fondamental, en permettant une diffusion, sensibilisation et éducation autour des valeurs du libre. Pour amplifier leur impact et favoriser le partage de bonnes pratiques, la GULL Academy a vu le jour en 2019. Portée par Montpel'libre et API : Action of Public Interest, cette initiative vise à soutenir les GULL du monde francophone.

Ces groupes, souvent informels, adoptent des formes variées selon leur contexte local, mais partagent une mission commune qui est de promouvoir l'autonomie numérique, la souveraineté des utilisateurs et l'adoption des logiciels libres. La GULL Academy leur offre les compétences nécessaires pour accomplir ces objectifs, tout en encourageant la mutualisation des ressources et l'échange d'expériences.

L'Académie cherche d'abord à mieux comprendre ces groupes : qui sont-ils ? Que font-ils ? Quel rôle jouent-ils dans leur communauté ? Elle explore aussi les défis qu'ils rencontrent avec une sensibilisation du public, des formations, la promotion des valeurs du libre, la défense de la vie privée et de la démocratie numérique. En partageant leurs expériences, les GULL alimentent une réflexion collective pour répondre aux enjeux de l'éducation numérique.

Acteurs incontournables de l'éducation au numérique, les GULL, par leur proximité avec les publics, sont des relais efficaces pour faire connaître et adopter les logiciels libres. Leur engagement contribue à démocratiser l'accès aux outils libres, sensibiliser aux enjeux de la protection des données, et encourager la créativité citoyenne. La GULL Academy leur fournit les moyens de renforcer leur action locale, tout en l'inscrivant dans une perspective plus large de solidarité et de partage.

Un pilier central de l'Académie est la création d'un réseau dynamique entre les groupes. En favorisant les rencontres, les échanges de ressources et la mutualisation des savoirs, elle renforce la cohésion et la solidarité entre les GULL. Elle propose des formations, ateliers et événements pour approfondir les connaissances, découvrir de nouvelles pratiques.

Au-delà de la formation, la GULL Academy offre un espace de dialogue sur des questions essentielles : comment défendre la confidentialité des utilisateurs ? Comment faire face aux défis techniques ? Comment valoriser leur contribution à la société ? En partageant leurs savoirs, les GULL renforcent leur influence et leur légitimité dans la promotion d'un numérique libre, éthique et citoyen.

En somme, la GULL Academy entreprend une démarche collective nécessaire pour le mouvement du logiciel libre. Elle permet aux groupes locaux de s'émanciper, d'apprendre et de construire ensemble. Car il ne s'agit pas seulement de logiciels, mais bien d'émancipation, de partage et de citoyenneté numérique. Lire la suite

[LE LOGICIEL LIBRE DU MOIS]

calibre

Calibre est un logiciel libre conçu pour gérer efficacement une collection de livres numériques. Disponible gratuitement sous licence GNU GPL sur Windows, MacOS et Linux, il s'adresse à un large public, avec plus de 3 millions d'utilisateurs à travers le monde. Son objectif n'est pas lucratif, mais plutôt de faciliter l'organisation, la consultation et la manipulation de bibliothèques numériques. Grâce à ses nombreuses fonctionnalités, calibre permet de lire, convertir, trier, et organiser des livres dans une multitude de formats, ce qui en fait un outil polyvalent pour tout amateur ou professionnel du livre électronique. Il offre également la possibilité de consulter sa bibliothèque à distance, depuis un autre ordinateur, grâce à ses options de synchronisation et d'accès distant.

Lorsqu'un livre numérique est enregistré dans calibre, le logiciel le stocke dans une structure hiérarchique précise : un répertoire dédié à la bibliothèque, dans lequel chaque livre possède son propre sous-dossier organisé selon l'auteur et le titre. Chaque dossier contient les fichiers constitutifs du livre, comme le HTML et le CSS, ainsi qu'une image de couverture extraite du contenu du fichier, et un fichier metadata.opf qui rassemble toutes les métadonnées essentielles telles que le titre, l'auteur, la date de publication, la série, etc. La base de données globale, appelée metadata.db, centralise ces informations pour permettre une gestion efficace et rapide. Lorsqu'on ajoute ou modifie un livre ou ses métadonnées, cette base est automatiquement mise à jour, facilitant ainsi le tri, la recherche, et le filtrage des ouvrages.

L'interface utilisateur de calibre repose sur cette base de données et offre de multiples options : organisation par tags ou commentaires, modification des métadonnées, conversion de formats, par exemple d'ePub en Mobi ou PDF, exportation vers un lecteur externe ou un autre répertoire, lecture directe des livres, récupération automatique des métadonnées et des couvertures via Internet, ou encore recherche en ligne de livres et liaison avec des librairies numériques. La gestion des livres repose principalement sur la duplication des fichiers dans des répertoires dédiés, en utilisant les métadonnées extraites des fichiers pour leur organisation. Cependant, cette approche implique que calibre ne gère pas directement les fichiers originaux, mais plutôt des copies, ce qui limite sa neutralité en tant que gestionnaire de données. En effet, calibre ne se contente pas d'assurer un lien vers les fichiers, il les duplique et permet leur modification, ce qui peut poser des questions sur la gestion des droits et la neutralité du logiciel. Contrairement à un gestionnaire strict, qui se limiterait à référencer les fichiers sans en modifier le contenu, calibre est avant tout un outil d'organisation et de manipulation, dont la puissance réside dans sa capacité à enrichir et transformer la bibliothèque numérique plutôt qu'à gérer les fichiers originaux de manière totalement neutre.

Lire la suite