

# Como participar de um Grupo de Trabalho do W3C: nossa experiência como editores do Data on the Web Best Practice Working Group

Por: Bernadette Lóscio; Caroline Burle; Newton Calegari

## Introdução

O Consórcio World Wide Web (W3C) é um consórcio internacional no qual organizações filiadas de diferentes perfis, desde universidades a grandes players de tecnologia, trabalham em conjunto com a comunidade e a equipe do W3C para fomentar e desenvolver padrões para a Web.

Para o desenvolvimento dos padrões, são criados Grupos de Trabalho, em inglês Working Groups (WG), os quais devem estar associados a uma atividade do W3C (ex: Data Activity). Na fase de criação do WG é responsabilidade de um dos membros da equipe do W3C, o Team Contact, definir a direção estratégica daquele Grupo de Trabalho. Durante o desenvolvimento dos trabalhos, o Team Contact coordena a comunicação ao atuar como interface entre o(s) Chair(s), os Membros do Grupo, outros Grupos de Trabalho e a Equipe do W3C.

A coordenação do Grupo de Trabalho é exercida por um ou mais Chairs, o quais têm a função de facilitar o consenso entre os participantes, além de organizar a pauta das reuniões semanais e enviar por email à lista do grupo. Além disso, devem garantir a participação dos membros, assim como o bom andamento dos trabalhos junto aos demais participantes, conforme explica Joseph Reagle neste texto.

Todo Grupo de Trabalho começa com uma declaração, o Charter, que descreve o escopo do WG, as entregas, os critérios de sucesso e o tempo de duração previsto para entregar a recomendação que será um padrão para a Web. Assim que o WG é criado, após a aprovação do Charter pelos membros do W3C, os participantes podem se inscrever para colaborar com o desenvolvimento daquele padrão. A documentação tem início na Wiki, que pode ser editada por qualquer participante daquele Working Group.

Qualquer documento que será uma recomendação do W3C, e se tornará um padrão para a Web, é construído colaborativamente pelos participantes do Working Group.

A escrita também é colaborativa e sempre há Editores cuja função é contribuir com as discussões e com o conteúdo, deixar o texto coerente de acordo com as resoluções do grupo, coeso e, em última instância, são responsáveis pelo conteúdo daquele documento.

Para participar efetivamente dos Grupos de Trabalho, é preciso ser filiado ao W3C. Dessa forma, as pessoas designadas pelas instituições filiadas ingressam nos grupos que têm interesse e passam a ter responsabilidades perante ao WG. As responsabilidades vão desde participar das reuniões virtuais semanais e das presenciais, chamadas Face to Face, até participar ativamente do processo, com cumprimento de tarefas e contribuições com as resoluções daquele WG. Há a possível barreira do idioma, pois o processo — documentação e reuniões — é todo em inglês, mas é um “inglês internacional” e nem todos são nativos, o que facilita a comunicação.

É importante destacar que qualquer pessoa pode contribuir com o desenvolvimento dos padrões, pois os Grupos de Trabalho, podem receber contribuições externas, as quais devem ser respondidas pelos editores de cada WG. Além disso, todo o processo é documentado na Web.

Com base na nossa experiência como editores do Data on the Web Best Practices, descrevemos abaixo o processo de participação, as regras e as ferramentas usadas pelos membros do W3C para colaborar com o desenvolvimento da Web, de modo que atinja o seu potencial máximo.

## Reuniões

### Reuniões semanais

Há reuniões semanais que são coordenadas pelos Chairs do WG, que devem enviar a agenda com a pauta do que será discutido e resolvido com a antecedência de 24h à reunião.

### Face to Face

As reuniões Face to Face ocorrem em geral duas vezes ao ano, dependendo da disponibilidade dos membros do WG participarem. É uma reunião que dura dois dias e o trabalho é bastante intenso, com o objetivo de solucionar o máximo de Issues e trabalhar ativamente no desenvolvimento da Recomendação. Normalmente, umas das reuniões ocorre durante o TPAC, a Plenária Técnica do W3C, e a outra um dos membros se disponibiliza a organizar.

## Issues e Actions

As Issues são questões levantadas por membros do grupo ou têm origem em contribuições externas ou de membros do próprio grupo, que devem ser resolvidas pelos participantes durante as reuniões semanais ou pela lista de email. Já as Actions são tarefas que os participantes assumem e que possuem alguma relação com o desenvolvimento daquela recomendação.

## Proposals e Resolutions

Após solucionadas as Issues, para documentar as soluções são feitas — em geral durante as reuniões — Proposals (Propostas) que após votadas transformam-se em Resolutions (Resoluções). As Resolutions deverão ser incorporadas ao documento pelos editores.

## O consenso

Parte importante do processo de construção dos padrões para a Web é o consenso entre os participantes de cada Working Group, chamado de A Arte do Consenso. Isso significa que cada resolução é votada durante a reunião semanal, mas caso alguém vote contra, aquela resolução não é aprovada até que todos os participantes estejam de acordo e para isso seguem as discussões até que se chegue a um consenso.

## Regras

### Participação ativa

Ao ingressar em um Working Group, o participante assume que concorda com as regras de participação do W3C, dentre as quais consta a participação ativa nas reuniões, a contribuição com o documento, de forma a se disponibilizar e cumprir as ações designadas dentro do prazo estipulado.

### Comunicação ativa

A comunicação entre os participantes do WG ocorre por meio da lista de email, assim como durante as reuniões. Toda comunicação é documentada e pública. Além disso, há uma lista de email para comunicação externa aos membros do grupo, pela qual qualquer pessoa pode enviar sugestões e se comunicar com os membros daquele WG.

### Entrega de produtos

O Charter de cada WG tem uma lista de entregas chamada Deliverables, as quais são responsabilidade de todos os participantes. Existem diferentes tipos de Deliverables. Pode ser uma Nota, cujo processo ocorre somente pela aprovação dos membros do WG. Ou uma Recomendação, que será um padrão para a Web, cujo processo de aprovação exige a revisão de todos os membros representantes do W3C, do Advisory Committee.

## Ferramentas

Há algumas ferramentas importantes usadas pelos Working Groups para viabilizar a comunicação e o desenvolvimento colaborativo dos padrões para a Web:

### WebEx

É a ferramenta usada para as reuniões virtuais. Os participantes se conectam pelo link estabelecido para aquela reunião e ativam o microfone e áudio para se comunicar.

### IRC

É uma ferramenta de comunicação utilizada durante as reuniões do Working Group para registrar a interação entre os participantes. No início de cada reunião, um dos participantes será eleito o scribe e será responsável por registrar, no IRC, todas as discussões que acontecem durante a reunião. Ao final da reunião, são gerados os Minutes, que armazenam todas as anotações feitas durante a reunião e podem ser vistos como a ata da reunião. Assim, cada participante deve estar sempre conectado à Internet, de preferência por um computador, para se comunicar também pelo IRC.

Conta com um robô chamado Zakim, que facilita a geração dos Minutes de cada reunião ao registrar as anotações, identificar os participantes e facilitar saber quem está na fila para falar.

Além disso, o IRC conta com a facilidade de registrar a ordem das falas, ao adicionar no IRC o “q+”, por exemplo, o participante indica que gostaria de falar, facilitando, assim, a organização da reunião e o cumprimento da pauta previamente agendada.

### Github

É uma ferramenta colaborativa de controle de versões, na qual há diferentes repositórios referentes aos grupos de trabalho e atividades do W3C.

Utilizamos o repositório do DWBP para organizar todo o trabalho em torno dos documentos. O documento de Boas Práticas foi escrito em HTML e utilizando a biblioteca ReSpec para se adequar ao padrão visual das recomendações e especificações do W3C.

Além disso, permite aos usuários fazerem comentários sobre o texto ou o código e respondê-los por meio da própria ferramenta.

## Wiki

É a principal ferramenta usada atualmente pelo W3C para documentar os arquivos do WG. É colaborativa, portanto, qualquer participante do WG pode criar uma página ou atualizar o conteúdo existente.

## Lista de email

É o principal meio de comunicação dos participantes do WG, usada para trocar mensagens sobre o trabalho do grupo entre os próprios participantes, assim como continuar discussões iniciadas durante as reuniões.

Também é o canal oficial de comunicação dos Chairs com o grupo para agendar as reuniões com 24h de antecedência.

Além disso, é usada para receber colaborações externas de outros membros do W3C, ou de qualquer pessoa interessada em contribuir com aquela recomendação.

## Código de Conduta

Há um Código de Ética e Conduta Profissional que deve ser cumprido pelos membros do W3C e participantes dos Working Groups.

## Conclusão

O desenvolvimento dos padrões para a Web é realmente colaborativo e pode ter a participação ativa dos membros filiados ao W3C, mas também de qualquer pessoa interessada em contribuir.

Como todo o processo é aberto e documentado na Web, basta se familiarizar com as regras e as ferramentas para contribuir com a evolução da Web.

Participar do desenvolvimento da Web de forma ativa, contribuindo com as atividades de um Working Group que faz os padrões para a Web com responsabilidade, ética, respeito aos outros participantes e sempre em busca do consenso é extremamente gratificante.

Some rights reserved 