

Métadonnées dans le cas des
programmes de sciences
participatives protocolées

Métadonnée, proposition de définition

Nom féminin, [inform.] *cf metadata en angl.*

- Truc, ou machin, que personne ne comprend très bien, dont il semblerait que l'origine réside dans une injonction absconse de geeks.

- En général, on en réalise l'importance quand on cherche à mobiliser un jeu de données, même récent, dont l'initiateur (*i.e.* la mémoire) a changé de poste.

Cit. « *Mais boudjiou d'vindjiou, comment veux-tu que j'utilise ces données, il n'y a même pas de métadonnées !* » (Yvan L. B., Depuis le fin fond de la Galaxy, 2019, p.lxxi).

Cas des programmes protocolés de sciences participatives

- La validation des données (c'est à dire la condition d'acceptation dans la base de données) dans le cas des Sciences Participatives porte sur le respect du protocole. Celle-ci est en général assurée au moment de la saisie.
- La mémoire du protocole est donc perdue TRES rapidement une fois le jeu de données exporté.

Cas des programmes protocolés de sciences participatives

- Exemple : l'Observatoire des papillons de jardin démarre en 2006. En 2009 (?), le nombre d'espèce est étendu, en 2010, les données concernant la description du jardin sont modifiées, en 2014, le site tombe et est remplacé par un site défaillant...

- SPIPOLL :



1 JE CHOISIS UNE
ESPECE VÉGÉTALE
EN FLEUR



2 JE PHOTOGRAPHE
TOUS LES INSECTES SE
POSANT SUR SES FLEURS



3 CHEZ MOI,
JE TRIE ET RECADRE
MES PHOTOS



4 J'IDENTIFIE
LES INSECTES
AVEC LA CLÉ



5 JE POSTE
MES PHOTOS
SUR LE SITE



6 MES PHOTOS
SONT COMMENTÉES
ET VALIDÉES

Cas des programmes protocolés de sciences participatives

- Solution adoptée désormais : les informations concernant le protocole (cadre, thésaurus et contraintes) sont insérées dans le jeu de données.
- Les métadonnées n'ont plus à porter cette information et se trouvent réduite à leur essence i.e. descriptif du jeu de données

