

Créer son jeu de données dans DOREL en 30 minutes chrono



Qu'est-ce que DOREL ?

DOREL (DONnées de la REcherche Lorraines) est l'entrepôt des données de la recherche de l'Université de Lorraine et du site lorrain. Il permet de :

- déposer et conserver des jeux (ensembles) de données cohérents et bien organisés
- les décrire par des métadonnées simples et leur attribuer un DOI qui les rend directement citables dans un grand nombre d'applications et d'outils
- offrir une solution institutionnelle pour la publication des données
- valoriser les jeux de données

DOREL peut être directement cité, par exemple, dans le chapitre 5 du modèle de plan de gestion de données recommandé par l'Agence Nationale pour la Recherche.

Prérequis

- S'être créé un compte et posséder des droits sur la collection Dataverse de son laboratoire (en faire la demande via l'onglet « support » en cas de besoin)
- Avoir un ensemble de fichiers prêts (organisation logique, nommage clair et sans accents, présence d'un README (fichier texte permettant d'expliquer le contenu du jeu de données et d'éventuelles consignes d'utilisation)
- (Optionnel) Avoir à portée de main la référence de la publication à laquelle lier le jeu de données

Étape 1 : déposez

Chercher et entrer dans la collection Dataverse de votre laboratoire, puis cliquer sur « Ajouter des données », « Nouveau jeu de données ».



La page de création de jeu de données apparaît.

Collection hôte ⓘ

Changer la collection hôte effacera tous les champs dans lesquels vous pourriez avoir entré des données.

LMOPS

Modèle du jeu de données ⓘ

Modifier le modèle effacera tous les champs dans lesquels vous auriez entré des données.

Template - demo

Langue des métadonnées du jeu de données ⓘ

Sélectionnez la langue que vous souhaitez utiliser pour saisir les métadonnées.

Anglais (English)

Anglais (English)

Français (French)

*Les astérisques indiquent les champs obligatoires

Métadonnées de la référence bibliographique

Collection dans laquelle le jeu de données sera placé. Note : il est possible de déplacer un jeu de données par la suite, contacter donnees-recherche@univ-lorraine.fr.

La langue de saisie des métadonnées. ATTENTION : Une fois la langue choisie, il n'est plus possible de la modifier dans les étapes suivantes.

Métadonnées de la référence bibliographique

Titre * Social media use among teens
Ajouter « Données de réplication pour » au titre

Auteur *
Nom * Doe, Jane Affiliation ? CREM
Schéma de l'identifiant ? Identifiant ? 0000-0000-1234-5678
ORCID

Personne-ressource *
Nom ? Doe, Jane Affiliation ? CREM
Courriel ? jane.doe@univ-lorraine.fr

Description *
Ce champ prend en charge uniquement certaines balises HTML.
Texte ?
The Social Media Use Among Teens survey was conducted by the Youth Communication Development Project to understand social media communication behaviours among youth in Canada. The survey collected responses from Canadian youth using an online questionnaire that asks about social media use including, platform type, frequency of use, activity type, and location of use. This information is supplemented with the respondent's demographic and household characteristics. (2018-01-18)

Date ? AAAA-MM-JJ

Sujet ? Social Sciences

Mot-clé *
Terme ? social media Vocabulaire ?
URL du vocabulaire ? Entrez l'URL complète commençant par
Terme ? teens Vocabulaire ?
URL du vocabulaire ? Entrez l'URL complète commençant par
Terme ? communication Vocabulaire ?
URL du vocabulaire ? Entrez l'URL complète commençant par

Publication connexe ?
Référence ?
Doe, Jane. (2017). Teen use of social media: analysis of self-reported communication behaviours. Journal of Social Media Use. Vol 1, Iss. 1, 2017.
Type d'identifiant ? doi Numéro d'identification ? 10.0000/SP/TEST
Adresse URL ? https://monjournal.org/articles/10.0000/

Remarques ?
This survey was organized online. Mode of interview has been found to impact results, therefore it is not recommended that these results are compared with other survey results where the interview mode was telephone based

Déposant ? Doe, Jane

Date de dépôt ? 2021-10-12

Renseigner le titre : comme pour un titre d'article, le titre de votre jeu de données doit être suffisamment explicite et informatif sur les données déposées.

Conserver la forme (Nom, Prénom) pré-remplie et renseignez votre laboratoire par son sigle, sans points (ex. : LRGP). Vous pouvez ajouter un identifiant, comme un ORCID par exemple.

Court passage descriptif dans la langue de dépôt. L'objectif est globalement le même que pour un résumé d'article : ni trop court ni trop long, il doit inclure l'essentiel de la spécificité et de la caractérisation propre du jeu de données (objectif, nature, approche utilisée...).

Choisir un ou plusieurs sujets appropriés dans la liste. Un seul suffit dans de très nombreux cas.

Choisir des termes décrivant au plus près la thématique, l'objet et le contenu du jeu de données. Ces termes peuvent être libres ou, de préférence, être issus de thésaurus ou de vocabulaires existants. Dans ce cas, il est recommandé de préciser le vocabulaire employé ainsi que l'adresse à laquelle il est accessible en ligne. Des exemples de ces vocabulaires sont fournis dans le [guide complet du déposant](#).

Citation bibliographique de la référence d'un article lié aux données déposées.

Pour les articles avec DOI : choisir le type d'identifiant DOI, puis copier-coller le DOI. Pour HAL : laisser le champ "type d'identifiant" vide ; copier l'identifiant sous la forme hal-xxxxxxx (ex. hal-00083055). Copier-coller l'URL exacte de la publication.

Votre nom et la date (remplis automatiquement).

Adresse ou personne de contact. Renseigner à minima un email.

Ne pas renseigner

Téléverser avec HTTP via votre navigateur

Sélectionner les fichiers ou les glisser-déposer vers le widget de téléversement.

+ Sélectionner les fichiers à ajouter

Glisser et déposer les fichiers ici.

Téléverser les fichiers :
- Soit un par un
- Soit sous la forme d'une archive compressée au format .zip : l'arborescence sera conservée !

Modifier

Nom du fichier social_media_use_among_teens.xlsx
Chemin d'accès au fichier
Feuille de calcul MS Excel
MDS: ca507088dcf07618d48ccc7a2e455a2b;
Description Ajouter une description au fichier...

Le menu « Modifier » donne accès à des options supplémentaires sur les fichiers, notamment la mise en place d'embargo sur l'accès. Consultez le guide du déposant pour plus de précisions.

Conseil sur les métadonnées : après avoir créé/enregistré le jeu de données, cliquer sur le bouton « Modifier le jeu de données » pour ajouter plus de métadonnées.

Sauvegarder le jeu de données Annuler

Sauvegarder : la création est terminée !

Étape 2 : complétez les métadonnées

Le bon référencement de votre jeu de données dépend de la qualité et de la complétude de sa description. Vous pouvez améliorer le référencement en retournant sur votre jeu de données puis en cliquant sur « Modifier le jeu de données » > « Métadonnées ».

Nous vous recommandons de compléter les métadonnées suivantes :

Langue [Sélectionner...] → Renseigner la ou les langues utilisées dans les fichiers de données.

Date de production [AAAA-MM-JJ] → Date et lieu de production des données.

Endroit de production [] → Différents des auteurs, ayant contribué au jeu de données. Précisez le rôle et le Nom, Prénom OU renseigner l'institution contributrice.

Contributeur [Type: Sélectionner...] [Nom: Nom, prénom ou nom de l'organisation] →

Renseignements sur la subvention [Organisme subventionnaire] [Numéro de la subvention] →

- Pour un financement ANR : Agence nationale de la recherche
- Pour un financement Horizon 2020 ou Europe : European Union
- Dans le cas d'un autre financeur : indiquer le plus clairement possible le nom du financeur, en développant. Ex. : Caisse des dépôts et consignations.

Type de données [] → Préciser le type de données. Vous pouvez répéter le champ.

Logiciel [Nom] [Version] → Nom et version du logiciel utilisé. Ex. : OriginLab 2021b.

Exemples :

- Métadonnées géospatiales : si le jeu de données concerne un lieu ou une aire géographique précis
- Métadonnées sur les sciences sociales et les sciences humaines : pour les données d'enquête ou les données sociologiques

Merci d'écrire à donnees-recherche@univ-lorraine.fr pour toute demande d'accompagnement sur l'utilisation de ces blocs.

Étape 3 : soumettez votre jeu de données

Modalités d'accès à l'ensemble de données

Publier l'ensemble de données ▼

Modifier Soumettre pour révision

Contacteur le propriétaire Partager

Statistiques d'utilisation sur l'ensemble de données ?

0 téléchargement ?

Cliquer sur «Publier» puis «Soumettre pour révision » pour envoyer le jeu de données au curateur.

Après examen, votre jeu de données sera :

- soit validé et disponible immédiatement en ligne,
- soit renvoyé pour corrections. Vous pourrez y apportez les modifications nécessaires avant de le soumettre à nouveau pour validation.

Votre jeu de données est disponible en ligne.

Pour plus de détails, référez vous au [Guide du déposant](#) .